



MITOS

CELTA • EGÍPCIOS
GREGOS E ROMANOS • NÓRDICOS



DADOS DE ODINRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe [eLivros](#) e seus diversos parceiros, com o objetivo de oferecer conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo.

Sobre nós:

O [eLivros](#) e seus parceiros disponibilizam conteúdo de domínio público e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: [eLivros](#).

Como posso contribuir?

Você pode ajudar contribuindo de várias maneiras, enviando livros para gente postar [Envie um livro](#) ;)

Ou ainda podendo ajudar financeiramente a pagar custo de servidores e obras que compramos para postar, [faça uma doação aqui](#) :)

"Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não mais lutando por dinheiro e

***poder, então nossa sociedade poderá enfim evoluir
a um novo nível."***

eLivros.love

Converted by [convertEPub](#)



MITOS

CELTA ◊ EGÍPCIOS
GREGOS E ROMANOS ◊ NÓRDICOS



 EDITORA
VOZES

OS
MITOS NÓRDICOS
UM GUIA PARA
OS DEUSES E HERÓIS

CAROLYNE LARRINGTON

TRADUÇÃO DE CAESAR SOUZA



Petrópolis

Este livro foi composto e impresso pela Editora Vozes Ltda.
© 2017, Thames & Hudson Ltd, Londres.
Tradução publicada mediante autorização de Thames & Hudson Ltd, Londres
Tradução realizada a partir do original em inglês intitulado *The Norse Myths. A Guide to the Gods and Heroes*
Direitos de publicação em língua portuguesa – Brasil:
2022, Editora Vozes Ltda.
Rua Frei Luís, 100
25689-900 Petrópolis, RJ
www.vozes.com.br
Brasil

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida ou transmitida por qualquer forma e/ou quaisquer meios (eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia e gravação) ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão escrita da editora.

Conselho editorial

Diretor

Gilberto Gonçalves Garcia

Editores

Aline dos Santos Carneiro

Edrian Josué Pasini

Marilac Loraine Oleniki

Welder Lancieri Marchini

Conselheiros

Francisco Morás

Ludovico Garmus

Teobaldo Heidemann

Volney J. Berkenbrock

Secretário executivo

Leonardo A.R.T. dos Santos

Editoração: Rafaela Milara

Diagramação e capa: Do original

Arte-finalização de miolo: Sheilandre

Desenv. Gráfico

Revisão gráfica: Fernando Sergio Olivetti da Rocha

Arte-finalização de capa: Editora Vozes

Conversão para eBook: SCALT Soluções Editoriais

ISBN 9786557137819 (Brasil)
ISBN 978-0-500-25196-6 (Reino Unido)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) **(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Larrington, Carlyne

Os mitos nórdicos : um guia para os deuses e heróis / Carlyne Larrington;
tradução de Caesar Souza. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2022.

Título original: The Norse myths.

ISBN 9786557137819

1. Folclore – Escandinávia 2. Mitologia nórdica I. Souza, Caesar. II. Título.

22-111509

CDD-293.13

Índices para catálogo sistemático:

1. Mitologia nórdica : Religião 293.13

Eliete Marques da Silva – Bibliotecária – CRB-8/9380

SUMÁRIO

AGRADECIMENTO E NOTA

Introdução

1

Os deuses e as deusas

2

Criando e concebendo o mundo

3

Poderes opostos

4

Adequados para o Valhöll: heróis humanos

5

Os heróis do mundo *viking*

6

Fim dos tempos – E renovação

LEITURA COMPLEMENTAR

FONTES DAS CITAÇÕES

SOBRE A AUTORA

AGRADECIMENTO E NOTA

✂ AGRACEDIMENTO DA AUTORA ✂

GOSTARIA DE AGRADECER A TIM BOURNS POR MUITAS SUGESTÕES ÚTEIS E POR SEU TRABALHO NO ÍNDICE. OS QUATRO HOMENAGEADOS FORAM INSTIGADORES E COMPANHEIROS DE MUITAS AVENTURAS NÓRDICAS EM MUITAS TERRAS: *TIL GÓÐS VÍNAR LIGGJA GAGNVEGIR, ÞÓTT HANN SÉ FIRR FARINN*.

✂ SOBRE OS NOMES E PRONÚNCIAS ✂

Nomes nórdicos antigos são citados em suas formas nórdicas antigas. Isso requer duas letras familiares (ainda usadas no islandês e no feroês modernos), chamadas “eth” (ð / Ð) e “thorn” (þ / Þ). A primeira delas é pronunciada como o som “th” no artigo definido *the* em inglês, por exemplo, no nome do rei dos deuses, Óðinn (Odin). A segunda é pronunciada como o som “th” na palavra *thorn* (“espinho”, em inglês), como no nome de Þórr (Thor)¹.

Estudiosos usualmente pronunciam palavras nórdicas antigas como no islandês moderno. O acento tônico cai na primeira sílaba. Muitas consoantes são pronunciadas como no inglês (com “g” sempre forte, como em *gate*, “portão”, mas o “j” pronunciado como o “y” em *yes*, “sim”). Assim: Gerðr = “GAIR-ther” (as letras maiúsculas mostram acento tônico)².

Vogais breves também são pronunciadas como no inglês, embora o “a” breve seja como o “a” de *father* (“pai”), não como em *cat* (“gato”)³. O “y” é o mesmo que o “i”: Gylfi = “GIL-yee”. O “ll” é pronunciado como “tl”: Valhöll = “VAL-hertl”.

Vogais longas (marcadas com um acento agudo) são principalmente apenas uma versão mais longa das breves, embora “á” seja como “ow” em *how* (“como”). As deusas são coletivamente chamadas Ásynjur = “OW-sin-yur”⁴.

Ditongos são um pouco diferentes: “ei” ou “ey” é “ay”, como em *hay* (“feno”), então Freyr = “FRAY-er”; “au” é um pouco como “oh”, mas mais longo do que em inglês; draumar (sonhos) = “DROH-mar”⁵.

“æ” é pronunciado como *eye* (“olho”), então Æsir (o grupo principal de deuses) = “EYE-seer”⁶. “ö” e “ø” são como o alemão “ö”: algo como “er”. Assim, Jötunheimar (a Terra dos Gigantes) = “YER-tun-HAY-mar”⁷.

1. Nenhum desses sons encontra correspondente em português. O primeiro símbolo representa um som interdental vozeado (produzido com a língua entre os dentes e com vibração das pregas vocálicas, encontrado também nas palavras *this*, “este”, e *that*, “aquele”, em inglês). O segundo símbolo representa um som muito próximo, também produzido com a língua entres os dentes, mas sem a vibração das pregas vocálicas (como o que encontramos no começo das palavras *thanks*, “obrigado”, em inglês, ou *cena*, “jantar”, em espanhol).

2. Nesse caso, ambos os sons são encontrados em português: o primeiro é o som [g], em palavras como *gato*, *guerra*, *gole*; o segundo é o som [j], presente em ditongos tais como *ai* [aj], *boi* [boj], *lei* [lej].

3. A letra “a” é pronunciada como em português: *arte*, *lado*, *átomo*.

4. As vogais longas não são encontradas, via de regra, em português. A vogal longa “á” é pronunciada como o ditongo *au* em palavras como *auto*, *laudo*, *aumento*.

5. Os ditongos *ei* ou *ey* são pronunciados como o ditongo *ei* em português, tal como em *eixo*, *beira*, *queixo*. O ditongo *au* é pronunciado como o som de “ó” em português, tal como em *óleo*, *ópera*, *pó*.

6. Trata-se de pronúncia similar ao ditongo *ai* em português, tal como em *aipo*, *baita*, *cai*.

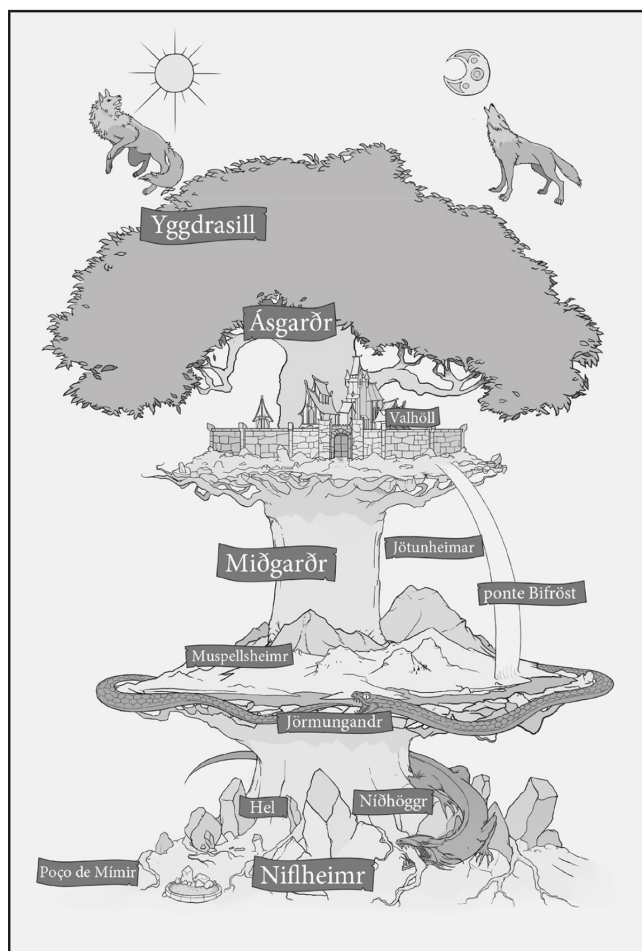
7. Trata-se de um som vocálico sem correspondente em português. É uma vogal arredondada frontal que encontramos em nomes alemães como Goethe e König.



Mapa de Martin Lubikowski, ML Design, Londres.

Falantes nórdicos se estabeleceram em locais tão distantes quanto Grã-Bretanha, Islândia, Groenlândia e América do Norte. Estabeleceram-se na Rússia e trabalharam em Constantinopla como a Guarda Varangiana do imperador.





Trabalho de arte de Drazen Tomic.
O cosmos mitológico nórdico antigo

INTRODUÇÃO

✠ FONTES E SOBREVIVENTES ✠

Óðinn [Odin] foi um homem notável por sua sabedoria e em todas as realizações. Sua esposa era chamada Frigida, e nós a chamamos Frigg. Óðinn tinha habilidades proféticas, assim como sua esposa, e desse conhecimento descobrimos que ele se tornaria extremamente famoso na parte norte do mundo, e honrado acima de todos os reis. Por essa razão, desejou deixar a Turquia, e trouxe consigo uma grande multidão de pessoas, jovens e idosos, homens e mulheres, além de muitas coisas preciosas. Mas, para onde quer que fossem no continente, tantas coisas eram ditas deles que pareciam mais deuses do que humanos.

SNORRI STURLUSON, PRÓLOGO, *EDDA EM PROSA* (C. 1230).

✠ SNORRI STURLUSON E OS ASTUTOS MIGRANTES ASIÁTICOS ✠

Quem foram os deuses nórdicos? Migrantes do Oriente Próximo, que viajavam pela Alemanha para chegar à terra prometida escandinava: humanos como você e eu, mas mais espertos, bonitos, civilizados. Ou assim afirmou um escritor cristão, um islandês medieval que registrou muitos dos mitos e das lendas que sobreviveram do norte escandinavo. Estudiosos cristãos medievais necessitavam explicar por que seus ancestrais adoravam falsos deuses, e, assim, uma teoria difundida foi que os deuses pré-cristãos eram demônios, espíritos maus enviados por satã para induzi-los ao pecado e ao erro. Mas outra teoria muito efetiva foi promovida por Snorri Sturluson na citação anterior: os assim chamados deuses eram de fato humanos excepcionais, imigrantes de Troia, uma ideia conhecida como *evemerismo*. Para Snorri Sturluson, o estudioso, político, poeta e líder de clã islandês que nos deixou a descrição mais completa e sistemática do panteão nórdico, a ideia de que os deuses nórdicos – os *Æsir*, como eram chamados – deviam ser entes humanos era cativante. Descendentes do lado perdedor na Guerra de Troia, eles decidiram migrar para o norte, levando sua tecnologia e sabedoria superiores aos nativos da Alemanha e da Escandinávia. A cultura dos recém-chegados sobrepujou a dos habitantes anteriores, que adotaram sua língua e, após a morte da primeira geração imigrante, passaram a cultuá-los como deuses.

A explicação de Snorri sobre como a poesia nórdica tradicional funcionava em *Edda* exigia uma boa quantidade de informações mitológicas de base, e, assim, ele criou uma estrutura que deixou claro que, embora ninguém possa, *agora*, cultuar os deuses pagãos – que, em todo caso, não foram senão uma tribo sagaz de migrantes do Oriente Próximo –, as histórias associadas a eles eram tanto significativas quanto lúdicas. Ele, portanto, prefaciou seu tratado sobre poética com uma história sobre o Rei Gylfi da Suécia, que fora duplamente enganado; primeiro pela deusa Gefjun, como relatado no capítulo 1, e uma segunda vez quando se apercebeu muito tarde que havia sido enganado e partiu para Ásgarðr, onde sabia que os *Æsir* viviam. Gylfi pretendia descobrir mais sobre seus enganadores; ele foi recebido no salão do rei e lá encontrou três figuras chamadas Hár, Jafnhár e Priði (Alto, Tão-Alto-Quanto e Terceiro).

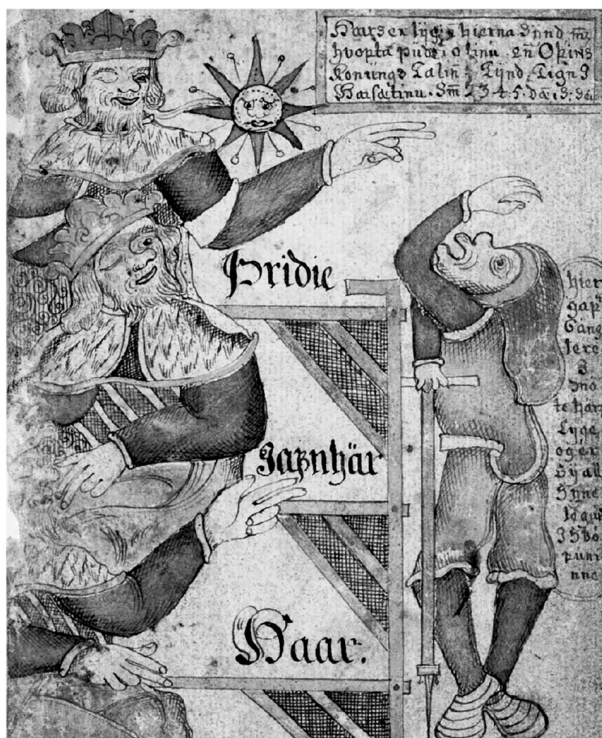
Snorri Sturluson (1179-1241) pertencia a uma família islandesa proeminente e foi profundamente envolvido na turbulenta política da Islândia e da Noruega. Ele compôs um tratado sobre poética, conhecido como a Edda em prosa, que consiste em quatro partes: Háttatal (“Lista de métricas”), um longo poema ilustrando vários tipos de métricas poéticas chamado; Skáldskaparmál (“A linguagem da poesia”), uma explanação sobre as figuras metafóricas conhecidas como “kennings” (cf. p. 15); um “Prólogo”; e uma seção conhecida como Gylfaginning (“O ardil de Gylfi”). Snorri foi assassinado em um porão em sua casa, em Reykholt, na Islândia, por agentes atuando pelo rei norueguês. Suas últimas palavras foram: “Não me batam!”



Foto Fred Jones.
Estátua de Snorri Sturluson, o estudioso, político e poeta islandês
do século XIII, em sua casa, em Reykholt, na Islândia.

Em uma longa sessão de perguntas e respostas, Gylfi descobriu muito sobre os deuses, sobre os processos de criação do universo e sobre a humanidade, sobre o fim do mundo, *ragnarök*, no qual os deuses e os gigantes lutariam uns contra os outros, e, finalmente, como a Terra seria criada novamente. E, aconselhando Gylfi a fazer bom uso do que havia ouvido, Hár e seus dois colegas, o imenso salão e a imponente fortaleza desapareceram todos. Gylfi voltou para casa para divulgar a outros o que havia aprendido.

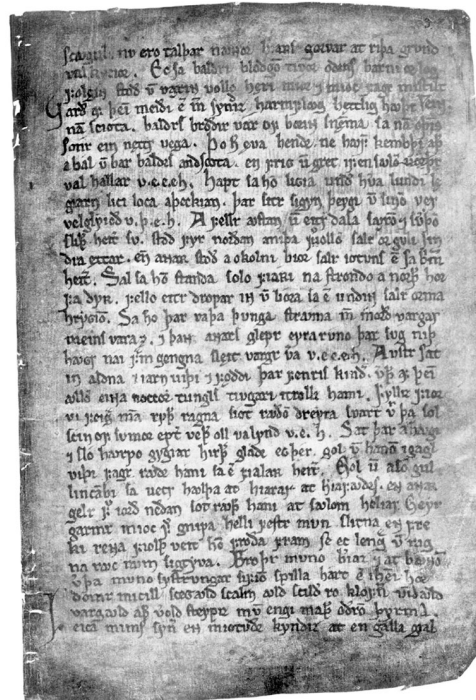
Snorri escreveu uma segunda descrição importante sobre os deuses nórdicos: a *Ynglinga saga* (“A saga dos Ynglings”), a primeira parte de sua história sobre os reis da Noruega, conhecida pelas



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.
O Rei Gylfi encontra Hár, Jafnhár e Þrídí, de um manuscrito islandês do século XVIII.

palavras de abertura como *Heimskringla* (“O disco do mundo”). Aqui, ele adotou a mesma explanação evemerista dos *Æsir*, como propõe em *Edda*, mas acrescenta outros detalhes sobre suas capacidades e deixa claro que eram os ancestrais dos reis tanto da Suécia como da Noruega. Os escritos mitológicos de Snorri, por mais racionalizados e sistematizados que sejam, dão-nos uma noção crucial das narrativas dos deuses e heróis nórdicos. Contudo, quando lemos os trabalhos de Snorri, precisamos ter em mente sempre que ele escreve como um cristão medieval e, assim, molda parte de seu material como tal. Ele introduz, portanto, a ideia de um dilúvio primevo que afoga todos menos os gigantes de gelo, uma invenção orientada pelo dilúvio do Noé bíblico e da aniquilação dos gigantes de lá. Não há evidência para essa história em parte alguma da tradição nórdica sobrevivente. Embora Snorri deva ter conhecido muito mais sobre o mito nórdico do que nós, por vezes ele se depara com conceitos que não compreende completamente, e então inventa coisas. Suspeitamos também que Snorri sabe mais histórias do que relata – talvez o sacrifício de Óðinn de “si para si” na grande Árvore do Mundo Yggdrasill (cf. cap. 1). Esse mito do deus sacrificial enforcado, provavelmente, ia muito desconfortavelmente contra a história da Crucificação de Cristo para que um bom cristão se animasse a recontá-lo.

Não é exatamente claro para ninguém o que a palavra *edda* significa; o nome é dado ao tratado de Snorri em um de seus primeiros manuscritos. Um significado é “bisavó”, o que pode apontar para a ideia do conhecimento mitológico como antigo e estreitamente associado às mulheres. Na Islândia do século XIV, a palavra era usada para significar algo como “poética”. A antiga poesia nórdica se apresenta sob duas variedades. Um tipo é altamente elaborado: conhecida como poesia escáldica, emprega um sistema metafórico enigmático conhecido como “*kenning*”. Em sua forma mais simples, *kennings* podem ser compostos, como “forjador de pensamentos” (*thought-smith*) para “poeta” ou “raio elfo” (*elf-ray*) para “sol”. Muitos *kennings*, contudo, são mais complexos e enigmáticos; eles dependem do conhecimento da mitologia para serem decifrados. Assim, de modo a entender quem é a *farmr arma Gunnlaðar* (a carga dos braços de Gunnlöd), precisamos saber que o deus Óðinn teve, certa vez, a ocasião para seduzir Gunnlöd, a filha de um gigante, a fim de obter o hidromel da poesia para deuses e humanos (cf. cap. 3). Descrever Óðinn nesses termos em vez de, por exemplo, “o deus enforcado” o associa a um deus sedutor, que obtém tesouros culturalmente vitais para deuses e humanos, e não como a figura sofredora que se enforca na Árvore do Mundo a fim de obter o conhecimento das runas; o sacrifício por enforcamento parece ser o melhor modo de agradar Óðinn. Muito poucas narrativas mitológicas, notadamente algumas aventuras de Þórr (Thor) discutidas no capítulo 3, são registradas em verso escáldico, mas a principal



Arni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.

O manuscrito do Codex Regius, de c. 1270, mostrando alguns versos de Völuspá (“A profecia da vidente”).

relevância do mito e da lenda para esse tipo de poesia é que respaldam as metáforas do sistema de *kenning*.

O segundo tipo de poesia nórdica antiga é chamado de poesia édica, e compartilha sua forma aliterativa mais simples com o primeiro verso composto nas línguas germânicas relacionadas do inglês antigo e do alemão culto antigo. O termo “édico” era aplicado a essa forma de poesia porque muitas das histórias que reconta formavam a base da descrição mitológica de Snorri em *Edda*. Grande parte da poesia sobrevivente nessa métrica está preservada em um único manuscrito, conhecido, oficialmente, como GKS 2365 4º, mantido, hoje, no Manuscript Institute, em Reykjavik, o Stofnun Árna Magnússonar. Um bispo islandês, Brynjólfur Sveinsson, apresentou esse manuscrito ao rei da Dinamarca em 1662, e, portanto, passou a ser conhecido como o Codex Regius, o Códex do Rei. Embora o códex tenha sido escrito em islandês por volta de 1270, muitos dos poemas e grande parte das informações nele contidos já eram conhecidos por Snorri, que escrevera cerca de quarenta anos antes. Parece provável que houvesse algumas coleções escritas preexistentes de poesia mitológica e heroica nas quais Snorri se baseou. Quase todos os poemas citados neste livro são dessa compilação, mas há alguns outros poemas édicos mitológicos além desses encontrados no Codex Regius. Esses incluem *Baldurs Draumar* (“Os sonhos de Baldr”), prenunciando a morte de Baldr; *Hyndluljóð* (“O canto de Hyndla”), um poema que revela muitas informações mitológicas, como uma lista gigantesca de ancestrais de um dos heróis favoritos da deusa Freyja; e *Rígsþula* (“A lista de Rígr”), que relata como as classes sociais passaram a existir. Outros poemas de estilo édico, muitos relatando histórias de antigos heróis escandinavos, são encontrados em histórias em prosa (sagas) de heróis *vikings*; essas são conhecidas como *fornaldarsögur* (sagas dos tempos antigos).

✠ SAXO: O PRIMEIRO HISTORIADOR DINAMARQUÊS ✠

Quase todas as descrições medievais de mitos e lendas nórdicos antigos se originaram na Islândia e em islandês. Uma importante exceção, contudo, é a *História dos dinamarqueses*, uma descrição massiva escrita em latim do monge dinamarquês Saxo Grammaticus, que viveu, aproximadamente, de 1150 a 1220. O apelido de Saxo significa “o Erudito” (*The Learned*). Em seu Prefácio, Saxo nos diz que, no passado pré-cristão, os dinamarqueses haviam “gravado as letras de sua própria língua em pedras e rochas para contar aqueles feitos de seus ancestrais que se tornaram populares nas canções de sua língua materna”. Saxo também menciona que islandeses contemporâneos foram excelentes fontes de histórias tradicionais, e usa o material para seu livro. Como Snorri, Saxo caracteriza os deuses e os heróis, cujas histórias relata como humanos, muitas vezes engenhosos e traiçoeiros, que viveram no passado pré-histórico da



Foto Gernot Keller.
Uma fazenda medieval reconstruída em Stöng, no sul da Islândia.

Histórias contadas na Islândia

As afirmações de Saxo sobre como os islandeses lembravam e preservavam a tradição heroica são corroboradas pelo fato de que nossas duas grandes fontes para os mitos e as lendas nórdicos, as Eddas em prosa e poética, foram, na verdade, escritas na ilha do Atlântico Norte. A Islândia se estabeleceu amplamente a partir da Noruega no século IX. O mito da origem dos islandeses afirma que eles eram descendentes de nobres livres que não aceitaram a tirania do Rei Haraldr Fair-hair [Haraldr Cabelos Bonitos], e por isso emigraram. Outros escandinavos das colônias anglo-escandinavas das Ilhas Britânicas se mudaram para o novo assentamento, e escravos foram importados das regiões celtas. Histórias antigas de terras escandinavas também devem ter viajado para a Islândia nos escaleres dos colonizadores, recontadas e representadas nas pequenas casas de fazenda com teto de turfa onde as famílias se acoravam durante as longas e escuras noites de inverno, e, assim, a Islândia, por séculos, tornou-se o repositório de conhecimento sobre o passado pagão.

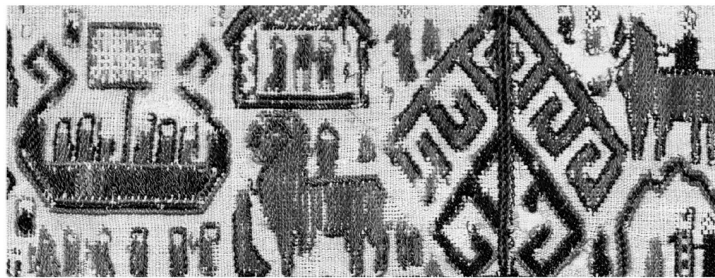
Dinamarca. Óðinn é dito, uma vez mais, ser um ente humano extremamente astuto, “um homem... amplamente reconhecido por toda a Europa, embora falsamente, como um deus”. A despeito do tom cético de Saxo, grande parte de seus registros apoia as histórias contadas em outros lugares; ele é particularmente útil em fornecer outras informações sobre alguns dos heróis escandinavos mais importantes: Starkaðr e Ragnarr loðbrók (Ragnarr Calças Felpudas), por exemplo, cujas histórias são contadas no capítulo 5.

✂ O ORAL E O LITERÁRIO ✂

Snorri pode muito bem ter tido pequenas coleções manuscritas de poesia édica ao seu alcance quando estava compondo *Edda em prosa*. Mas é fácil subestimar a enorme quantidade de material que o povo medieval poderia guardar na memória. A mente de Snorri, sem dúvida, foi abastecida de uma grande quantidade de poemas, tanto escáldicos como édicos. Desses trabalhos, e talvez das prosas recontadas também, ele extraiu as informações de que necessitava para escrever

Edda. A escrita de Snorri, com efeito, determinaria as formas dos mitos nórdicos antigos para as futuras gerações – uma consequência inevitável quando histórias variáveis, multiformes, são aprisionadas na forma escrita. Mas nunca há, e nunca houve, uma versão “original” de um mito; é impossível estabelecer quem contou a história primeiro. Cada versão individual recontada contribui para nossa compreensão geral da estrutura e do significado do mito. Cada nova versão oferece uma compreensão do pensamento mítico e dos contextos que tornam esse mito relevante para as culturas que fazem uso dele, seja em um poema inteiro, ou num *kenning*, ou numa alusão, ou em descrições visuais em entalhes em pedra ou madeira, ou em pinturas, têxteis ou cerâmicas.

Como veremos no capítulo 2, há mais de uma explanação para a criação do mundo no mito nórdico, mas nada a se ganhar argumentando que uma ou outra é a história “real” ou “original”. Assim como versões de mitos egípcios variam consideravelmente ao longo de toda a extensão do Rio Nilo, os mitos nórdicos eram a propriedade cultural de todo povo descendente dos *vikings*, onde quer que tenham vivido no mundo do norte. No que tem sido chamada a diáspora *viking*, povos falantes do nórdico emigraram da Escandinávia para partes da



Jamtli Historieland Östersund.
Cavaleiros, navios e árvores estilizadas em uma tapeçaria viking
de Överhogdal, na Suécia.

Grã-Bretanha e para a Normandia, para as ilhas do Atlântico Norte – basicamente, para a Islândia, mas também para as ilhas Féroé, Orkney e Shetland. Mais tarde, eles colonizariam o sul da Groenlândia e, inclusive, estabeleceriam assentamentos temporários na América do Norte. Os escandinavos desceram pelo Rio Dnieper até o Mar Negro e foram empregados como a Guarda Varangiana do imperador em Constantinopla, e também fundaram os primeiros principados russos.

Essa dispersão geográfica significava que não poderia haver uniformidade alguma, nenhuma versão dogmática dos mitos que todos tivessem de aceitar. O dogma é, de um modo geral, associado a religiões do Livro: judaísmo, cristianismo e islamismo, religiões nas quais os escritos sagrados evoluem, tornam-se aceitos como canônicos e, depois, se consolidam em ortodoxia (mesmo que haja diferenças de interpretação). Da Península da Jutlândia, na Dinamarca, até as fronteiras da Lapônia, no norte, a Dublin da era *viking* e mesmo à Groenlândia, no oeste, até a Normandia, no sul, e à Constantinopla, no leste, cada comunidade falante do nórdico conhecia e usava um variado conjunto de mitos para explicar as grandes questões metafísicas que cabe ao mito responder.

As lendas mudam à medida que migram através de fronteiras territoriais e de língua. Se compararmos a versão da história de Sigurðr/Siegfried preservada no *Nibelungenlied* austro-alemão de cerca de 1200, e das versões da poética e da prosa nórdicas, recontadas no capítulo 4,

descobrimos que as relações entre os principais personagens são completamente reorientadas. Na versão do sul, o foco principal é a vingança de uma irmã sobre os irmãos por terem assassinado seu esposo. Nas versões do norte, a irmã perdoa os irmãos e se vinga de forma terrível em seu segundo esposo por tê-los assassinado. Essas variações nos dizem algo sobre normas culturais variáveis; as histórias exploram como fica a verdadeira lealdade de uma irmã quando ela se torna esposa. Mitos e lendas são mutáveis, lábeis; se têm um papel cultural, são lembrados, reformulados e, usualmente por meio da escrita ou de outras formas de fixação, preservados. Se não têm mais significado, desaparecem. Deve ter havido uma enorme quantidade de histórias de deuses e heróis que não se converteram em histórias do “repositório de mitos” nórdicos, histórias de popularidade local ou cultural ampla, que agora estão para sempre perdidas.

✂ LUGARES E OBJETOS ✂

Algumas indicações sobre o tesouro perdido do “repositório de mitos” são oferecidas pelas primeiras referências à religião pré-cristã, achados arqueológicos ou – particularmente importante na área cultural nórdica antiga – esculturas em pedras. Embora grande parte do ritual religioso nórdico antigo pareça ter ocorrido ao ar livre, templos foram construídos. Há uma descrição que data da década de 1070, escrita por um estudioso chamado Adam de Bremen, do grande templo em Uppsala, no centro da Suécia. A Suécia se converteu ao cristianismo muito depois da Noruega e da Islândia, e Uppsala foi um centro para todos os tipos de atividades: políticas, administrativas, religiosas e legais. Estátuas de Thor, Wotan e Frikko (Þórr, Óðinn e Freyr) foram entronadas no templo de Uppsala, Adam nos diz. Þórr ocupava a posição central, enquanto os outros dois deuses sentavam a seu lado. Próximo ao templo havia uma enorme árvore perene, com um poço abaixo dela no qual homens eram afogados como oferendas. Tanto humanos como animais eram



Olaus Magnus, *A Description of the Northern Peoples*, 1555 (Hakluyt Society).
Descrição do grande templo de Uppsala, com um homem sacrificado visível
no poço, de *A Description of the Northern Peoples* [Uma descrição dos povos do norte],
de Olaus Magnus (1555)

O navio funerário Oseberg

Em 1903, um agricultor em Vestfold, sul da Noruega, encontrou parte de um navio quando cavava em um cômodo em seus campos. Arqueólogos da Universidade de Oslo escavaram o sítio no verão seguinte e descobriram um enorme navio, ricamente entalhado, de 21,5 metros de comprimento e 5 metros de largura. O navio fora feito com

madeira de carvalho cerca de 820 EC, e podia ser movido por trinta remadores. O navio foi arrastado para a terra em 834 EC e usado para a tumba de duas mulheres de status obviamente elevado. Uma tinha entre setenta e oitenta anos, a outra, provavelmente, cerca de cinquenta, e estavam deitadas juntas em uma cama em uma cabana esplendidamente decorada erigida atrás do mastro do navio. A câmara funerária estava decorada com tapeçarias ornadas e continha vários pertences: móveis, vestimentas, calçados, pentes, trenós e um balde decorado de forma elaborada, todos arranjados em torno das mulheres. Os esqueletos de quinze cavalos, seis cães e duas pequenas vacas também estavam presentes. O cômodo foi invadido durante o passado medieval e todos os objetos de metal precioso que deveriam ter sido enterrados foram roubados, mas a qualidade elevada dos itens maiores e mais pesados que permaneceram sugere que a mulher de mais idade pode bem ter sido uma rainha. Vocês podem ver o navio de Oseberg, e dois outros como ele, no Museu do Navio Viking, em Oslo.

sacrificados por enforcamento na árvore; cães, cavalos e homens eram pendurados juntos. Como mencionado anteriormente, mitos associados a Óðinn enfatizam a importância do enforcamento como a forma primária de morte sacrificial.

Achados arqueológicos também reforçam nossa compreensão do mundo mítico nórdico, dando-nos uma noção de como as armas, os escudos, as casas e os barcos mencionados nas histórias podiam parecer. Esses objetos materiais expandem nossa recriação imaginativa dos mundos dos deuses e heróis. Alguns itens encontrados em túmulos sugerem que certos homens e mulheres eram praticantes de magia e que usavam objetos misteriosos em seus rituais. Descrições de navios funerários em textos míticos indicam que embarcações funerárias eram incendiadas ou lançadas ao mar. Esse tipo de cerimônia não deixaria quaisquer traços arqueológicos; contudo, o navio funerário de Oseberg prova que navios eram considerados de fato apropriados para sepultar os corpos de homens e mulheres nobres.



Bjorn Grotting/Alamy.
O navio Oseberg do século IX, em exposição no Museu do
Navio Viking, em Oslo, Noruega.

Uma antiga imagem gotlândica gravada em pedra

Uma surpreendente imagem gravada em pedra vem de Austers, no distrito de Hangvar, na Gotlândia, e data de 400 a 600 EC. Ela expõe um monstro com múltiplas pernas com uma figura humana, talvez colocando a mão na boca da besta, ou ao menos segurando sua mandíbula inferior. Essa cena foi comparada à história de Týr, que perdeu a mão para o lobo cósmico Fenrir, mas requer alguma imaginação para ver essa estranha criatura de aparência miriópode como uma representação da besta que engolirá Óðinn no fim do mundo.



Gerda Henkel Foundation.

A imagem gravada em pedra de Austers, em Hangvar, Gotlândia.

Mais importante para confirmar e elaborar os mitos e as lendas do norte são as esculturas em pedra da era *viking* – imagens gravadas em pedra ou representações tridimensionais entalhadas de figuras sobrenaturais ou heroicas. Essas estão principalmente preservadas em postos avançados da diáspora *viking*, como a Ilha de Man ou a Ilha da Gotlândia, que se encontram no mar Báltico entre a Suécia e a Finlândia, que há muito foi uma interseção para o comércio e a viagem nos mares do norte. Gotlândia tem 475 imagens gravadas em pedra sobreviventes, com representações entalhadas de cenas complexas. Os detalhes idiossincráticos tornaram possível identificar Óðinn em seu cavalo de oito patas Sleipnir (cf. cap. 1); cenas da lenda de Völundr o Ferreiro (cf. cap. 2); e partes da lenda de Sigurðr (cf. cap. 4).

Por vezes, como o cavalo de oito patas de Óðinn ou as representações do deus Þórr pescando a serpente Miðgarðs com a isca de cabeça de boi, há um detalhe tão particular que só pode ser explicado como pertencendo a um mito nórdico específico. Assim, podemos conectar mitos e lendas sobreviventes a esculturas de pedra em todo o mundo *viking*. Em cada comunidade, a tradição local se funde com a história herdada, e em nenhum lugar de forma



Werner Forman Archive.

Dórr e o gigante Hymir pescando com uma cabeça de boi como isca (cap. 3), na pedra de pesca de Gosforth, provavelmente do século X, na Cúmbria, norte da Inglaterra.

mais surpreendente do que na Ilha de Man, onde imagens lendárias foram entalhadas em cruzeiras cristãs, estabelecendo um diálogo com a crença cristã. Motivos da história de Sigurðr o Matador de Dragões, poderiam lembrar a Batalha de São Miguel e o Dragão no Livro das Revelações. A morte de Óðinn, engolido pelo lobo Fenrir no *ragnarök*, é descrita em uma cruz de eixo conhecida como a Cruz de Thorwald (em homenagem ao seu escultor, que assina o nome em runas) de Kirk Andreas em Man (cf. frontispício). A imagem oferece um poderoso contraste ao Cristo, que, diferentemente do Pai de Todos, ressuscitará após a morte. A história de Sigurðr é relatada também em pedras e objetos provenientes de locais tão distantes quanto a região do Volga da Rússia e a famosa pedra de Ramsund, na Suécia (cf. p. 140). Veremos, nos últimos capítulos, como essas imagens se encaixam às fontes textuais.

Cada vez mais, novos achados de trabalhos feitos em metal, muitas vezes de figuras muito pequenas, estão sendo identificados como imagens dos deuses nórdicos. Esses incluem uma representação recentemente desenterrada de Óðinn de Lejre, na Dinamarca, entronado com seus dois corvos pousados no encosto



Nationalmuseet, Copenhagen.
Óðinn de Lejre, na Dinamarca. A imagem é flanqueada por dois corvos, e veste um traje feminino.



(À esquerda) Nationalmuseet, Copenhagen;
(À direita) Statens Historiska Museet, Estocolmo.
À esquerda: Uma figura feminina com espada e escudo, possivelmente uma valquíria, c. 800, recentemente escavada em Hårby, na Dinamarca.
À direita: Uma pequena figura de metal que se considera ser Freyr, de Rällinge, na Suécia.

da cadeira, e um exemplo surpreendente de uma figura feminina armada (uma valquíria) escavada em Hårby, na Dinamarca. Esses tomam seus lugares ao lado da imagem bem conhecida de Þórr, de Eyrarland, na Islândia (cf. p. 103), e a pequena estátua com o enorme falo de Rällinge, na Suécia, usualmente identificada com Freyr. A interação de arqueologia, mito e lenda é dinâmica; novas descobertas continuam a influir e reconfigurar nossa compreensão imaginativa.

Finalmente, na interpretação dos mitos nórdicos, podemos fazer uso de tradições comparativas do mundo da Primeira Idade Média falante do alemão. Os anglo-saxões cultuavam deuses, com nomes similares aos dos deuses nórdicos antigos – Tiw, Woden, Thunor, Frigg, que deram seus nomes aos dias da semana em inglês (*Tuesday* [terça-feira], *Wednesday* [quarta-feira], *Thursday* [quinta-feira] e *Friday* [sexta-feira]), assim como Týr, Óðinn, Þórr e Frigg nas línguas escandinavas. Há poucas referências aos deuses na literatura inglesa antiga; uma ocorre na poesia de sabedoria, em que os poderes salvadores de Cristo são contrastados com a afirmação de que *Woden worhte weos* (Odin criou ídolos). Outra é encontrada no “Amuleto das Nove Ervas” (*Nine Herbs Charm*), que invoca Odin golpeando uma serpente com nove *wuldortanas* (ramos de glória). Entre o escasso número de textos que sobreviveram no alemão culto antigo estão alguns amuletos, mencionando deuses com nomes reconhecidamente similares àqueles do antigo panteão nórdico.

Em comparação às ricas explanações da *Edda em prosa* de Snorri, ou mesmo à lógica das histórias na poesia édica, esses fragmentos das culturas vizinhas são provocantemente misteriosos. A Igreja anglo-saxã não tinha interesse em preservar as crenças pré-cristãs, e seu longo monopólio sobre a escrita significou uma perda maciça da reserva de histórias do passado pagão. Tampouco o material místico foi salvo do esquecimento nas terras alemãs continentais dos anglo-saxões, onde missionários ingleses estavam engajados na salvação de almas e destruindo santuários pagãos. A lenda heroica sobreviveu um pouco melhor em ambas as línguas, e recorreremos ao épico *Beowulf* e ao poema *Deor* do inglês antigo, bem como ao *Nibelungenlied* alemão, para iluminar as lendas heroicas da Escandinávia ao longo de nosso caminho.gue.

1



OS DEUSES E
AS DEUSAS

✧ AS DIVINDADES NÓRDICAS ✧

Há dois grupos distintos de deuses nórdicos: a maioria, Æsir; e os geralmente mais misteriosos, Vanir. Ambas as tribos têm membros masculinos e femininos, mas, embora os Æsir femininos sejam conhecidos como Ásynjur (deusas), os Vanir não parecem ter um termo separado para suas mulheres, talvez porque Freyja seja a única sobre a qual conhecemos algo. Æsir é o plural do substantivo Áss, que significa “deus”; quando o termo é usado sozinho como “o Áss”, usualmente se refere a Þórr.

✧ OS ÆSIR ✧

Óðinn, cujo nome significa algo como “o Furioso”, é o líder dos deuses; ele é, por vezes, chamado de o “Pai de Todos”, mas não é um nome que ocorre com frequência. Ele é um deus da guerra, mas, diferentemente de Freyr, é mais estrategista do que guerreiro, ensinando a seus heróis escolhidos formações de batalha efetivas,

Óðinn

- Líder dos Æsir. Caolho, barbudo, idoso.
 - Deus da sabedoria, da magia, da batalha, do reino; cultuado pela elite; selecionador dos mortos.
 - Símbolo: lança chamada Gungnir.
 - Salões: principalmente Valhöll (Valhalla, Salão dos Mortos), mas vários outros, incluindo Gláðheimr (Glad-home [Lar Feliz]) e Valaskjálf (Shelf of the Slain [Plataforma dos Mortos]), onde Hliðskjálf (Opening-shelf [Plataforma de Abertura]), o trono elevado que lhe permitia avistar os mundos, está situado.
 - Transporte: pelo cavalo de oito patas Sleipnir, mas, muitas vezes, viaja a pé e disfarçado.
 - Associações animais: corvos (Huginn e Muninn, “Pensamento” e “Memória”); lobos (Geri e Freki, “Predador” e “Devorador”).
 - Casado com Frigg; numerosas ligações com mulheres gigantas e humanas. Seus filhos são Þórr, Baldr, Víðarr, Váli, Höðr.
 - Particularmente importante na Dinamarca.
-



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavík.
Óðinn caolho com seus corvos e sua lança, em um manuscrito islandês do século XVIII.

incluindo uma com a forma de um focinho de porco, a *svínfylking*. Óðinn incita o conflito, de modo que pode ver quem é digno de entrar em seu grande salão Valhöll (Valhalla), para se juntar ao *Einherjar*, os guerreiros que lutarão com os deuses no *ragnarök*. Ele decreta a derrota ou a vitória na batalha, e é capaz de conferir imunidade aos ferimentos com sua lança, embora, por vezes, envie valquírias para determinar quem vencerá ou perderá.

Óðinn é também o deus da sabedoria, e a busca onde quer que possa ser encontrada. Ele sacrificou um dos olhos no Poço de Mímir para obter o conhecimento arcano e se enforcou na Árvore do Mundo Yggdrasill a fim de obter o conhecimento das runas, o sistema de escrita germânico que permite aos deuses e aos humanos registrarem seus conhecimentos para a posteridade.

Valquírias

Valquírias são mulheres sobrenaturais que moram no Valhöll. Elas servem vinho e hidromel aos guerreiros que vivem lá. Também têm como tarefa ir à batalha, onde concedem vitória ou derrota – seu nome significa “Selecionadoras dos Mortos”. Por vezes, Óðinn as instrui sobre quem deve vencer, e, por vezes, elas tomam a iniciativa de escolher quem as acompanhará de volta ao Valhöll. Nem todos os reis ficam entusiasmados em serem convidados para se juntar aos guerreiros da elite (mas mortos), em vez de continuarem governando sobre a Terra. Um poema memorial para o rei norueguês Hákon o descreve como distintamente rabugento, mesmo quando os maiores heróis do passado o acolhem no salão. A valquíria Brynhildr é punida por Óðinn por desobedecer ordens e dar vitória a um homem mais jovem e bonito. Algumas meninas humanas também adotam a vida das valquírias como donzelas escudeiras. Isso lhes permite escolher um esposo heroico que pode salvá-las do casamento com um

pretendente indesejado, como veremos no capítulo 4.



Interfoto/Alamy.
Uma valquíria em pleno combate, esculpida por Stephan Sinding (1910).



Olive Bray, *Sæmund's Edda*, 1908 (The Viking Club).
Óðinn se enforcando em Yggdrasill. Ilustração de W.G. Collingwood para a tradução de Olive Bray, de 1908, da *Edda poética*.

*Sei que fiquei suspenso em uma árvore exposta ao vento
por nove longas noites,
ferido por uma lança, dedicado a Óðinn,
eu para mim mesmo
nessa árvore cuja raiz ninguém sabe de onde vem.
Nem com pão nem com bebida alguma servida em um chifre, eles
me revigoraram,
abaixo espreitei;
peguei as runas, gritando as peguei,
então, de lá me retirei.
“DITOS DO ALTÍSSIMO”, v. 138-139.*

Óðinn também conhece feitiços para realizar várias coisas: animar os mortos, extinguir fogos, invocar os ventos. Ele lista dezoito deles em *Hávamál* (“Ditos do Altíssimo”), mas declina de dar detalhes ou de revelar a última, que não dirá a mulher alguma, a menos que seja sua amante ou irmã – e, como não há evidências de que tenha tido uma irmã, e como não termina necessariamente bem seus relacionamentos amorosos, esse segredo pode ser mantido, de fato, por um tempo muito longo.

Uma das principais preocupações de Óðinn é descobrir tanto quanto possa sobre o *ragnarök*, o fim do mundo. Com essa finalidade, ele visita vários povos nos mundos divino e humano (cf. cap.

5 e 6). Ele sabe que a morte do filho Baldr é um dos presságios mais importantes do fim, mas espera – de algum modo – poder encontrar uma maneira de falsificar as profecias sobre a catástrofe por vir. Ele também é um exímio praticante de magia, de um tipo particularmente desprestigiado chamado *seiðr* (cf. cap. 2, p. 84). Não sabemos muito sobre o que isso significa, mas parece principalmente ser a província de mulheres. Quando os homens a realizam, eles têm que travestir-se: algo que é inerentemente vergonhoso na cultura nórdica. De fato, Óðinn e Loki têm uma discussão sobre isso no poema *Lokasenna* (“A querela de Loki”). Quando Óðinn acusa Loki de passar oito invernos sobre a Terra na forma de uma vaca leiteira e de uma mulher, criando filhos lá, Loki responde que seu irmão de sangue praticava *seiðr* na Ilha de Sámsey (moderna Samsø, situada entre a Suécia e a Dinamarca) “e batia o tambor como as profetisas”. Frigg intervém rapidamente para dizer aos dois deuses para não discutirem esses assuntos misteriosos e antigos em público.

Óðinn é o patrono dos reis. Veremos, no capítulo 4, como ele se interessa por reis e heróis humanos. Ele tem interesse em colocar seus favoritos no trono, e também quer que governem efetivamente. Todavia, junto à tarefa de escolher os melhores heróis para Valhöll, ele também supervisiona a morte de reis e heróis, um papel que, muitas vezes, eles consideram uma traição. Em alguns poemas, eles reprovam Óðinn quando chegam no Valhöll, reclamando, corretamente, que não se pode confiar nele.

Runas

As runas são o sistema escrito germânico, que antecede a introdução do alfabeto no norte com a chegada do cristianismo. As runas foram desenvolvidas bem no começo do século I EC, provavelmente a partir de uma versão do alfabeto romano, e talvez na área do Reno. As letras foram adaptadas para serem fáceis de entalhar em superfícies duras como madeira ou pedra. O antigo futhark (como é chamado o alfabeto, em alusão às primeiras seis letras) era constituído de vinte e quatro ou vinte e cinco letras. Mais tarde, o alfabeto foi simplificado como o futhark mais jovem, no final do século VIII, na Escandinávia. Esse continha apenas dezesseis letras, e a maioria das inscrições rúnicas sobreviventes o utiliza. As runas representavam um som, como “b” ou “th”, mas cada runa também tinha um nome: “f” era fé (dinheiro, propriedade), por exemplo. Nos mitos nórdicos antigos, as runas têm propriedades mágicas – Óðinn as usa para enfeitiçar a Princesa Rindr (cf. cap. 6). Nas sagas, há casos de pessoas doentes piorando porque runas cortadas erroneamente foram usadas para tentar curá-las.

ƿ ð þ ƿ ʀ < x ƿ
 f u t h a r k g w
 H ʀ ϕ ϙ * ʃ ʒ ʏ ʒ
 h n i j A ï p R/z s
 ↑ ʒ M M ʀ ϙ ʒ ʒ
 t b e m l n g d o

O futhark mais antigo.



National Museum of Art, Estocolmo.

Þórr como deus do trovão, em sua biga puxada por uma cabra para golpear gigantes com seu martelo. Pintada por Mårten Eskil Winge (1872).

O principal papel de Þórr é defender o reino dos deuses contra os ataques de gigantes. Ele passa boa parte do tempo viajando pelo leste, onde trava guerras com gigantes e gigantas usando seu poderoso martelo Mjölnir. Þórr é o deus que forja uma relação estreita com humanos; ele tem dois servos, um menino e uma menina, chamados Þjálfi e Röskva. Embora as afiliações de Loki com gigantes devessem deixar Þórr muito desconfiado com ele, os dois deuses, muitas vezes,

faziam aventuras juntos. O oponente de Þórr no *ragnarök* é a serpente Miðgarðs, uma filha de Loki, que surge do mar.

Þórr

- Golpeador de gigantes, de barba vermelha, irascível e não especialmente inteligente. Deus do clima, do mar (na Islândia), dos campos e das plantações; cultuado pelos agricultores.
 - Símbolos: o martelo Mjöllnir; um par de luvas de ferro; o cinto do poder divino.
 - Salões: Þrúðheimr (Lar do Vigor); Bilskírnir (com 540 portas).
 - Transporte: biga puxada por cabras.
 - Associações com animais: as cabras Tanngnjóstr e Tanngrisnir (Rangedora de Dentes; Moedora de Dentes). Esses animais podem ser mortos e comidos e se reconstituem na manhã seguinte.
 - Casado com Sif, a dos cabelos dourados; filho de Jörð (Terra, uma gigante) e Óðinn.
 - Filhos: Magni e Móði e filha Þrúðr. Em um poema, Þórr volta para casa e encontra a filha noiva de um horrendo anão; o deus testa o anão Alvíss (Que Tudo Sabe) sobre conhecimentos arcanos até o sol nascer, e ele se transforma em pedra.
 - Deus mais importante na Noruega e na Islândia.
-

Assim como Óðinn está interessado em descobrir se o *ragnarök* é inevitável, Þórr também tem um enfrentamento anterior com a serpente Miðgarðs (cf. cap. 3 para a história completa).

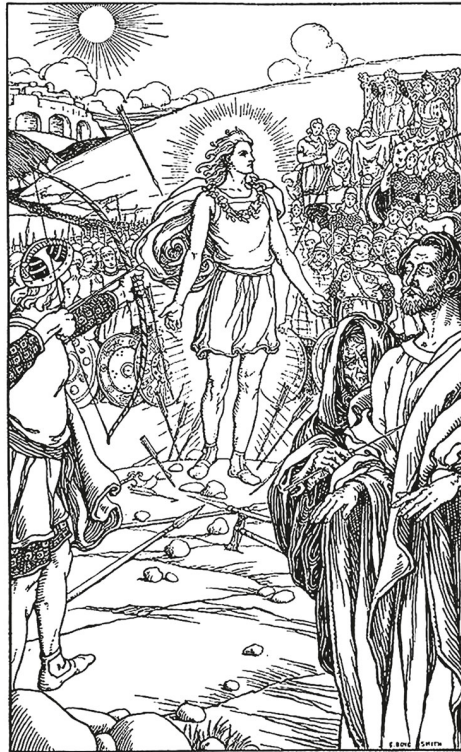
Não se sabe muito sobre Heimdallr, a sentinela divina, que mantém um olho aberto para a aproximação de inimigos. Ele soprará sua poderosa corneta no começo do *ragnarök*. Sua orelha está – misteriosamente – mergulhada no Poço de Mímir, como o olho de Óðinn, mas isso não prejudica sua capacidade de vigiar, pois tem uma audição tão aguçada que pode ouvir a lã crescer nas costas de uma ovelha. Heimdallr também é responsável por estabelecer a hierarquia social entre humanos. O poema *Rígsþula* (Lista de Rígr) diz como, assumindo o nome Rígr (uma palavra irlandesa para “rei”), Heimdallr caminha pelo mundo humano. Ele chega a três casas sucessivamente: uma cabana camponesa, uma herdade agradável e uma casa nobre. Em cada lugar é convidado a entrar, oferecem-lhe comida e, por três noites, ele dorme entre o homem e a mulher na cama. Cada mulher,



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavík.
Heimdallr com a trombeta de Gjallar, que ele soprará para sinalizar a chegada do ragnarök. De um manuscrito islandês do século XVIII.

Heimdallr

- Conhecido como o deus branco; tem dentes de ouro.
 - Sentinela dos deuses que se senta no limite do domínio destes. Suas costas estão sempre sujas do barro que cascadeia pela Yggdrasill.
 - A sua orelha está escondida no Poço de Mímir, aos pés da Yggdrasill.
 - Símbolo: a grande trombeta Gjallar, soprada no começo do ragnarök.
 - Salão: Himinbjörg (Refúgio Celestial).
 - Associação animal: o cavalo Gulltoppr (Topete Dourado).
 - Filho de nove mães, todas irmãs. Lutou sob a forma de foca contra Loki; eles estão destinados a se encontrarem novamente em combate no ragnarök (cf. cap. 6).
-



Abbie Farwell Brown, *In the Days of the Giants: A Book of Norse Tales*, 1902
(Houghton, Mifflin and Co.).

O radiante Baldr, que se crê invulnerável, permite que outros deuses lhe joguem projéteis. À direita, um Loki encapuzado coloca o dardo de visco na mão do cego Höðr (cap. 6). Elmer Boyd Smith (1902).

Baldr

- O melhor e mais brilhante dos deuses; irradia luz.
- Possui cílios extremamente loiros.
- Morre jovem. Retornará após o ragnarök.
- Salão: Breiðablikr (Visão ampla).
- Casado com Nanna, que vai para o Hel com ele.

mais tarde, dá à luz uma criança. O bebê do casal camponês é Thrall, feio, mas musculoso, destinado ao trabalho manual. O filho do casal agricultor é Karl, um próspero pequeno produtor rural que trabalha a própria terra; enquanto o casal nobre criou Jarl, ou Earl, um esplêndido jovem aristocrata. O filho mais jovem de Jarl é Konr *ungr*, “jovem Konr”, uma frase que significa “rei” (*konungr*). Quando Konr chega à idade avançada, Rígr passa a ministrar a ele conhecimento das runas. O poema é interrompido quando Konr está planejando obter um reino por meio da batalha.

Baldr tem pouco a fazer nos mitos nórdicos, exceto morrer; a história de seu assassinato é relatada no capítulo 6. De todos os deuses, ele é o único que tem os vínculos parentais mais fortes, e quando, antes da morte, começa a ter sonhos ruins, seus pais entram em ação. Ele é

acidentalmente assassinado pelo irmão, enquanto a esposa morre de tristeza no funeral. É profetizado que Baldr retornará às moradas dos deuses após o *ragnarök*. Essa informação é crucial para Óðinn, pois lhe oferece esperança de que alguns dos deuses retornarão para recriar o mundo.

Ocupando uma posição estranha e ambivalente, Loki tem parentesco misto, o que torna suas lealdades incertas. Ele é o irmão de sangue de Óðinn, e o deus mais elevado jurou jamais beber cerveja, a menos que a Loki também seja oferecida uma bebida. Loki está sempre pondo os deuses em apuros, e, assim, muitas vezes, tem de tirá-los desses apuros. Sua sorte termina quando, ao se vangloriar no poema “A querela de Loki”, seu papel na morte de Baldr se torna claro, e é capturado e amarrado até o *ragnarök*. Nesse dia, ele declarará a lealdade final aos gigantes e marchará com eles contra os deuses. A mãe de Loki parece ser uma deusa, e seu pai, um gigante, uma combinação contrária às regras normais de casamento divino. Sua relação com uma giganta resulta em quatro filhos monstruosos. Seu gênero é também sujeito a deslize: ele é a mãe do cavalo de oito patas, Sleipnir (cf. cap. 3); engravida após comer um coração feminino meio-cozido; e, como Óðinn afirma, parece ter passado oito invernos abaixo da terra como uma mulher.



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.
Loki e sua invenção, a rede de pesca, de um manuscrito islandês do século XVIII.
Uma rede como essa provoca a captura de Loki (cap. 6).

Loki

- Filho de uma deusa e um gigante. Bonito, mas de temperamento perverso, e de comportamento variável. Excepcionalmente arguto, enquanto sua sexualidade é

distintamente polimorfa.

- Casado com Sigyn. Tem dois filhos. Snorri os nomeia Váli e Nari ou Narfi; a Edda poética os chama Nari e Narfi. Pai desses monstros cósmicos com a gigante Angrboða: Fenrir, o lobo poderoso; a serpente Miðgarðs; e Hel, a deusa da morte. Também é a mãe (cf. cap. 3) de Sleipnir, o cavalo de oito patas de Óðinn.

✂ OS VANIR ✂

Os Vanir são um importante subgrupo de deuses. Como passaram a estar entre os Æsir é explicado no capítulo 2. Existem quatro Vanir nomeados: Njörðr e seus dois filhos, Freyr e Freyja, que vivem em Ásgarðr, o reino dos deuses; e Kvasir, o mais sábio dos deuses, que tem um destino bem conturbado (cf. cap. 3).



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.
Njörðr soltando os ventos, de um manuscrito islandês do século XVII.

Njörðr

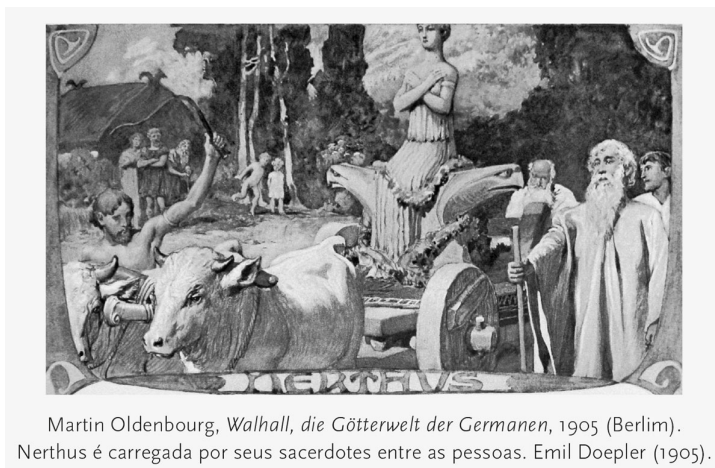
- Um dos Vanir. Deus do mar.
- Tem supervisão de pescadores e das viagens marítimas e da caça.
- Pode aquietar os ventos.
- Atributos: pés excepcionalmente limpos. Não gosta das montanhas.
- Salão: Nótún (Estaleiro), no litoral.
- Casado com a gigante Skaði por um período. Pai de Freyr e Freyja, alegadamente com a irmã.

A principal reivindicação de Njörðr à fama é o seu casamento malsucedido com a gigante Skaði (cf. cap. 3). A relação incestuosa anterior com a irmã, com quem teve Freyr e Freyja, parece ser permitida entre os Vanir; certamente, a filha é acusada de ter feito sexo com o irmão, e com vários

outros homens. Njörðr partilha a raiz do nome com Nerthus, uma deidade feminina germânica mencionada

Nerthus, uma antiga deidade germânica

Nerthus, como Tácito nos conta, foi a deusa Mãe Terra dos Langobardi, uma tribo germânica que viveu no norte da Itália. Nerthus viveu em um bosque sagrado em uma ilha em um lago. Na ilha havia uma biga sagrada que somente o sacerdote de Nerthus tinha permissão para tocar. Em torno da biga havia uma cortina, e, ocasionalmente, a deusa se manifestaria por trás dela. Nesses momentos, o sacerdote levaria a biga, atrelada a vacas, entre as pessoas, de modo que a deusa pudesse visitá-las. Nenhuma guerra ou luta era permitida enquanto a deusa estava em viagem; paz e felicidade irrompiam. Quando a jornada da deusa terminava, biga e vacas, e talvez a própria deusa, eram lavados por escravos no lago sagrado. Depois, os escravos eram afogados no mesmo lago, “um lugar de misterioso horror”, escreve Tácito.





Felix Dahn, *Walhall: Germanische Götter- und Heldensagen*, 1901 (Breitkopf und Härtel).
Freyr com seu javali, Gullinbursti (Pelo Dourado). Johannes Gehrts (1901).

Freyr

- Um dos Vanir. Belo. Mencionado como um líder de guerra, mas, na Suécia, está encarregado, principalmente, das plantações, do clima e das colheitas.
 - Atributos: abriu mão de sua espada e deve lutar com o chifre de um cervo no ragnarök.
 - Salão: Álfheimr (Lar do Elfo).
 - Transporte: um barco dobrável, feito por anões, chamado Skíðblaðnir.
 - Associação animal: o javali Gullinbursti (Pelo Dourado).
 - Casado (ou teve um relacionamento) com Gerðr, uma gigante. Tem um filho chamado Fjölnir. Possível relação sexual com sua irmã Freyja. Ancestral dos reis da Suécia.
-



Coleção particular.
Freyja, a bela deusa do amor de cabelos dourados. John Bauer (1911).

Freyja

- Pertencente aos Vanir. Boa para invocar nos assuntos do coração, gosta muito de canções de amor. Escolhe metade dos mortos, com Óðinn.
- Símbolos: manto voador de penas de falcão. Chora lágrimas de ouro. Possui o colar Brisinga men.
- Salões: Folkvangr (Planície do Povo) e Sökkvabekkir (Bancos Abaixo da Superfície).
- Transporte: biga puxada por gatos.
- Casada com Óðr, que partiu em uma jornada, mas, aparentemente, dormiu com quase todo mundo, incluindo o irmão.

pelo historiador romano Tácito, escrevendo em 98 EC. Njörðr, claramente, experienciou uma mudança sexual em sua jornada para o norte, mas os detalhes do culto a Nerthus correspondem a algumas evidências arqueológicas para o culto de figuras de madeira na Idade do Ferro escandinava tardia.

O nome de Freyr significa simplesmente “Senhor” e tem dois papéis. Um, menos frequentemente mencionado, de um líder de batalhas, aparentemente um guerreiro mais prático do que Óðinn, o tático. Ele é chamado de o líder de guerra dos “deuses” e um “cavaleiro ousado” que liberta cativos de suas correntes. Seu outro papel é o de deus da fertilidade de animais e dos campos. Como ancestral dos reis da Suécia, Freyr trazia boas colheitas, e pessoas eram oferecidas a ele em sacrifício por prosperidade. Muitas vezes, considerou-se a história de seu cortejo à gigante Gerðr (cf. cap. 3) como refletindo a ação do deus-sol sobre a Terra na primavera. Ele também possui um javali chamado Gullinbursti (Pelo Dourado), que permite ser montado.

Freyja, cujo nome significa “Senhora”, é a deusa mais estreitamente associada à sexualidade, embora também tenha algum tipo de autoridade sobre os mortos. Seu esposo Óðr partiu em uma longa jornada, e ela chora lágrimas de ouro em sua ausência. Loki a acusa de ter tido sexo com o irmão – mas, depois, como uma deusa da fertilidade associada a assuntos de amor, Freyja parece ter tido sexo com todo mundo. “Dos Æsir e dos elfos que estão aqui / cada um foi seu amante”, afirma Loki. E, quando os deuses a pegaram no ato com Freyr, ela ficou tão alarmada que flatulou! Ela é também uma patrona dos humanos e ajuda o protegido Óttarr a obter sua herança, questionando a gigante Hyndla (cf. cap. 3).

O gosto de Freyja por joias é evidenciado pelo preço que estava preparada a pagar pelo maravilhoso colar *Brisinga men* (cf. p. 73-74). Ela fica tão satisfeita com seu novo tesouro que o usa inclusive na cama. Para Snorri, Freyja tem duas filhas, cujos nomes são Gersemi e Hnoss. Ambas são palavras para “tesouro”, consolidando a associação da deusa com o ouro.

✠ ÆSIR MENOS IMPORTANTES ✠

Týr, o deus de uma mão, dá vitória na batalha. Ele perdeu a mão nas mandíbulas do grande lobo, Fenrir; como isso aconteceu é contado no capítulo 3. Týr é associado à lei e à justiça, e, maldosamente, Loki o repreende pela falta de equidade a esse respeito. Pouco mais se sabe sobre ele. Sua mãe é, aparentemente, uma das Ásynjur, ainda que casada com um gigante muito desagradável. O nome de Týr o



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.
Týr, observado por Óðinn, coloca a mão na boca de Fenrir, enquanto os grilhões são apertados em torno das patas do lobo. De um manuscrito islandês do século XVIII.



Olive Bray, *Sæmund's Edda*, 1908 (The Viking Club).
Víðarr, o "deus silente", ataca Fenrir (cap. 6).
W.G. Collingwood (1908).

conecta com Zeus e Júpiter (eles vêm da mesma raiz), e talvez fosse originalmente um deus do céu. Na forma inglesa antiga, Tiw, ele dá nome a *Tuesday* [terça-feira].

Höðr, o deus cego, é o irmão de Baldr. Os deuses preferem não falar sobre ele, diz-se, devido a seu papel na morte do irmão. Höðr será morto por Váli em vingança pelo assassinato de Baldr e também retornará nos dias gloriosos após o *ragnarök*, quando “todos os ferimentos serão curados”, e viverá, depois, em paz com o irmão.

Víðarr é conhecido como o deus silente e tem sapatos com solado grosso. Necessitará desses no *ragnarök*, quando terá de vingar seu pai, Óðinn, por saltar na boca de Fenrir, o lobo, e deslocar suas mandíbulas.

Váli nasceu para vingar Baldr. Como isso ocorre é narrado no capítulo 6.

Forseti é o deus a quem todos recorrem para dificuldades legais. Ele tem o melhor lugar de juízo em seu salão, conhecido como Glitnir (Lugar Brilhante). Ele é filho de Baldr, e seu nome é o título dado agora ao presidente da Islândia.



Arni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.
Ullr, sobre esquis, com seu arco, e talvez a árvore teixo da qual foi feito. De um manuscrito islandês do século XVIII.

Ullr é o deus do arco e flecha; é um excelente esquiador e é bom para ser invocado caso estejamos indo lutar em um único combate. Ele vive em Ýdalir (Vale dos Teixos), convenientemente, pois a madeira de teixo é um excelente material para fazer arcos. Ele é filho de Sif, e, assim, sobrinho de Þórr, mas ninguém sabe quem é seu pai.

Finalmente, Bragi, que é o deus da poesia, da eloquência e da linguagem e é casado com Iðunn. Ele era, muito provavelmente, de origem humana; um dos poetas mais antigos nomeados no nórdico antigo era chamado Bragi o Velho, e alguns de seus poemas foram preservados. Ele parece ter sido uma adição tardia ao panteão.

✠ AS ÁSYNJUR (DEUSAS) ✠

Frigg, esposa de Óðinn, sabe tudo sobre destino, mesmo que não revele seu conhecimento publicamente. Que seu salão seja chamado Fensalir (Salões do Pântano) sugere que ela tem uma afinidade com águas paradas, e é possível que alguns dos primeiros sacrifícios da Idade do Ferro, feitos pelo depósito de objetos preciosos nos lodaçais dinamarqueses, possam ter sido intencionados em honra a ela. A contraparte inglesa antiga de Frigg, *Fricg*, dá nome a *Friday* [sexta-feira] no inglês; Freyja não é conhecida fora da Escandinávia, então é *Fricg* que possui fortes associações com sexo na Inglaterra anglo-saxônica.

Sif é casada com Pórr e tem um cabelo dourado excepcionalmente bonito. Seu cabelo foi roubado por Loki – não está claro como o fez, mas ele insinua que dormiu com ela, o que lhe deu oportunidade para realizar o roubo. Sif chorou pela perda dos cachos, mas Loki reparou o dano com um conjunto de cachos postiços feito por um anão. Essa peruca se prendeu instantaneamente à cabeça de Sif e era ainda mais bela do que o cabelo original. O “cabelo de Sif” é, portanto, um *kenning* para ouro.

Iðunn, casado com Bragi, é a guardiã das maçãs da juventude eterna. Os deuses necessitam comê-las regularmente para permanecerem jovens e vigorosos. Quando ela e suas maçãs são raptadas por um gigante astuto (cf. cap. 3), os deuses, rapidamente, decaem e ficam velhos. Como de costume, é uma situação criada por Loki, que tem de remediar com sua engenhosidade habitual.

Gefjun visitou Gylfi, da Suécia, disfarçada de uma mulher errante, e, como “recompensa por seu entretenimento”, Gylfi concordou em deixá-la ter algumas terras – o bastante para que quatro bois pudessem

Frigg

- A mais importante das deusas.
 - Patrona do amor e do casamento.
 - Atributos: conhece todo destino. Também se considera que tenha um manto voador de penas.
 - Salão: Fensalir (Salões do Pântano).
 - Casada com Óðinn, mãe de Baldr. Sua criada é Fulla.
-



Foto: Blood of Ox.

Gefjun conduz o arado com os quatro filhos gigantes transformados em bois, a fim de criar a ilha dinamarquesa de Sjælland. Estátua esculpida em 1897-1899, por Anders Bundgaard, para uma fonte em Copenhague.

arar em um dia e uma noite. Isso poderia ter constituído uma fazenda de tamanho decente, mas, de fato, Gefjun tinha quatro filhos gigantes. Eles foram transformados em bois e conduzidos, em uma maratona de aração de vinte e quatro horas, para lavrar um enorme buraco no território de Gylfi. O buraco é, agora, o terceiro maior lago da Suécia, o Lago Mälaren, e a terra que eles retiraram formou a ilha dinamarquesa de Sjælland, onde Copenhague se encontra. Gefjun, Snorri nos conta, é uma donzela e a patrona das donzelas, o que não corresponde, exatamente, à história do filho gigante. Como Frigg, considera-se que Gefjun sabe tudo sobre o destino.

Skaði, uma gigante e guerreira, é a deusa da caça e do esquí. Seu salão é Þrymheimr (Lar de Þrymr – Þrymr é um gigante), herdado do pai, Þjazi.

Quando Skaði marcha, completamente protegida por uma armadura e bradando suas armas, em Ásgarðr, ela está buscando compensação pela morte de Þjazi pelas mãos dos deuses (cf. cap. 3). Nessa ocasião, ela é persuadida a aceitar um esposo dentre os deuses, com a condição de que deve escolher a partir de uma série de candidatos escondidos atrás de um lençol. Como somente os pés são visíveis, ela



Mary H. Foster, *Asgard Stories: Tales from Norse Mythology*, 1901
(Silver, Burdett and Company).

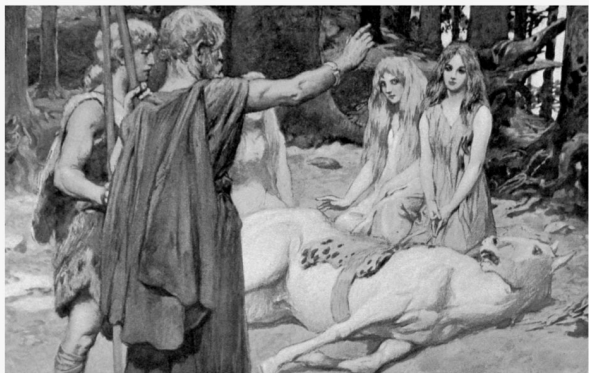
Skaði em seu *habitat* nas montanhas, caçando sobre esquis. Desenhado por H.L.M. (1901).

termina selecionando Njörðr, o deus associado ao mar – cujos pés são, é claro, notavelmente brilhantes e limpos! Skaði fica desapontada, porque esperava conseguir Baldr como esposo, mas é persuadida por Loki de que se ele a fizer rir, ela aceitará a situação. Skaði, visivelmente deprimida, não estava disposta a se divertir, mas Loki amarra uma cabra pela barba aos seus testículos e, em um jogo de cabo de guerra, cada um puxa para uma direção. “Ambos gritam muito alto com isso”, diz Snorri. Loki cai no colo de Skaði, e, finalmente, ela ri. O burlesco sexualizado funcionou. Contudo, como veremos, o casamento entre Skaði e Njörðr não foi bem-sucedido.

Fulla, a criada de Frigg, usa os cabelos soltos e é encarregada da coleção de sapatos da deusa. Fulla é uma deusa muito velha; ela aparece num encantamento no alemão culto antigo, registrado no século X.

Um encantamento usado pelos deuses

No assim chamado “Segundo Encantamento Merseburg”, Baldr, Woden, Friia (Frigg) e Volla (Fulla) são mencionados junto a outras figuras não identificadas: Phol, Sinthgut e Sunna. Phol e Woden estavam cavalgando em direção ao bosque quando o cavalo de Baldr torceu a pata. As deidades femininas e Woden conjuraram a pata a se recompor: “osso a osso, sangue a sangue, junta a junta”. O membro foi curado, e – o feitiço sugere – o mesmo encantamento pode ser usado para curar outras criaturas. Essa pequena história é uma memória mítica, invocando ações efetivas dos deuses para provocar uma cura no presente.



Martin Oldenbourg, *Walhall, die Götterwelt der Germanen*, 1905 (Berlim).
Frigg e suas criadas, com Baldr e Óðinn, inclinando-se ao cavalo ferido de Baldr. Emil
Doepler (1905).

Agora que os deuses e as deusas foram introduzidos, é hora de olhar para os mitos nos quais aparecem. Começamos bem no começo do Tempo, com as origens dos deuses e a criação do mundo, no próximo capítulo.

2



CRIANDO E CONCEBENDO
O MUNDO

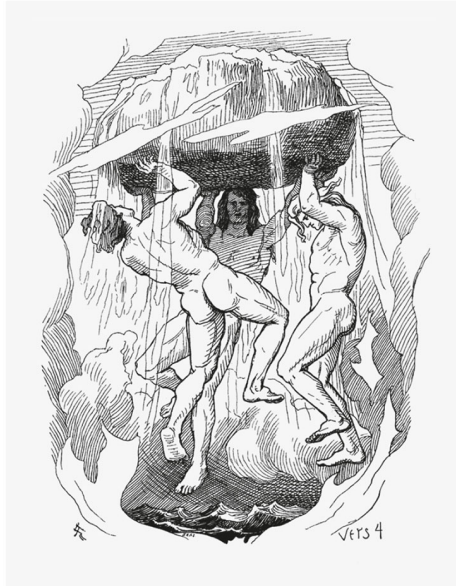
*No começo do tempo, Ymir criou seu assentamento
 não havia areia nem mar nem ondas frias;
 não havia terra nem céu acima,
 um vazio imenso de caos, não havia grama em lugar algum.
 Antes que os filhos de Burr criassem a superfície terrestre,
 aqueles que formaram o glorioso Midgard.*

“A PROFECIA DA VIDENTE”, v. 33-34.

Criar um universo onde nada existe senão *ginnunga gap*, um imenso vazio, não é uma tarefa fácil. Deuses criadores necessitam de criatividade e planejamento para trazer um mundo à existência, e eles também necessitam de material do qual construir sua criação. O Deus judaico-cristão criou o mundo por meio da Palavra, o *Logos*. Quando ele ordena “Que haja luz”, a luz surge, e suas palavras movimentam o resto do processo da criação. Em outras mitologias da criação, figuras femininas dão à luz o mundo; céu e terra se unem, e tudo o que existe nasce dessa união. Os nórdicos antigos têm ao menos três mitos da criação ativos; cada um nos conta algo diferente sobre os modos como podemos imaginar a criação. A versão citada anteriormente sugere que os filhos de Burr (Óðinn e seus irmãos Vili e Vé) evocaram a terra do *ginnunga gap*. Nas linhas que seguem em *Völuspá* (“A profecia da vidente”), alho-poró (um tipo superior de grama) começa a crescer no solo pedregoso, e a tarefa de criar o mundo parece já estar completa.

Oferecendo sua própria elaboração, baseada na teoria científica medieval, Snorri explica a criação como uma síntese de oposições. Ginnunga gap, ele nos conta, é um lugar situado no norte: um abismo cheio de gelo que surgiu de um rio chamado Élivágar, cuja corrente venenosa se solidificou em frio e gelo. A terra do fogo, Muspellsheimr, domínio do gigante do fogo Surtr, situa-se ao sul. E quando as fagulhas que escaparam de Muspellsheimr pousaram sobre o gelo de Ginnunga gap, ele começou a derreter, e a vida – gerada pela união do calor e da secura do fogo com o frio e a umidade do gelo – foi engendrada sob a forma de um homem. Ele nomeou ambos como Aurgelmir e Ymir, o progenitor dos gigantes do frio. Enquanto Ymir dormia, ele suava, e, de suas axilas, surgiu um homem e uma mulher. Seus dois pés também deram à luz uma criança: esses foram os primeiros gigantes.

Se os filhos de Burr evocaram a terra das profundezas, ou se mergulharam e a produziram, não fica claro a partir da descrição anterior. Mas a tradição nórdica antiga oferece um segundo método: um que envolve violência e desmembramento. Os filhos de Burr pegaram o gigante de *Ur Ymir*, mataram-no e usaram as partes de seu corpo para formar as diferentes partes do mundo, de acordo com os “Ditos de Grímnir”:



Karl Gjellerup, *Den ældre Eddas Gudesange*, 1895 (Copenhagen).
Os filhos de Burr criam o mundo erguendo-o do abismo primevo. Lorenz Frølich (1895).



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.
Auðhumla, a vaca primeva, retira Burr do gelo com a língua.
De um manuscrito islandês do século XVIII.

Uma vaca cósmica

Uma vaca cósmica chamada Auðhumla surgiu do gelo e nutriu Ymir com seu leite. Enquanto ela lambia a geada cristalizada, a figura de um homem poderoso e bonito chamado Búri começou a aparecer. Búri era o pai de Borr (outro nome para Burr), e ele foi pai de Óðinn e os irmãos Vili e Vé. O que ocorreu com Auðhumla depois, não sabemos. Talvez tenha perambulado para pastar a nova grama brotando da terra que surgia. Auðhumla pode ter tido alguns descendentes, por histórias posteriores que nos contam sobre vacas sagradas que eram importantes para reis pré-cristãos.

*Da carne de Ymir, a Terra foi criada,
e de seu sangue, o mar,
as montanhas, de seus ossos; as árvores, de seu cabelo;
e de seu crânio, o céu.
E de seus cílios, os alegres deuses
fizeram Miðgarðr para os filhos dos homens;
e de seu cérebro, as nuvens endurecidas foram todas criadas.*
“DITOS DE GRÍMNIR”, v. 40-41.

O mundo no qual os humanos vivem (Miðgarðr, o “Lugar Intermediário”), portanto, é construído a partir do corpo de um ente assassinado, criado por meio da violência e da selvageria, em um ato criativo que é um evento totalmente masculino. Os mitos nórdicos antigos estão muito relacionados desde o ponto de vista dos Æsir – ou seja, dos deuses masculinos – e, quanto à criação, se apropriaram dos poderes de dar vida, de nutrir e da fertilidade, que são, normalmente, do gênero feminino. Diferentemente das mulheres, os deuses não podem criar o material de que necessitam para a criação a partir de seus próprios corpos e, assim, devem tirar a matéria de onde podem encontrá-la. Ao entrelaçarem agressão ao tecido do universo, os deuses incorporam e endossam a violência entre humanos e deuses. Se essa versão do mito da criação é a mais antiga, ou se é um produto cultural dos séculos beligerantes do começo da Idade do Ferro ou mesmo da era *viking*, não temos como saber. Pode ser importante que o ato criativo mais pacífico (embora ainda exclusivamente masculino) de criar a terra a partir do mar seja recontada em “A profecia da vidente”, um poema que possivelmente foi composto por volta do ano 1000, quando ideias cristãs já estavam fortemente permeando o pensamento mitológico nórdico.

✂ ESTABELECENDO O TEMPO ✂

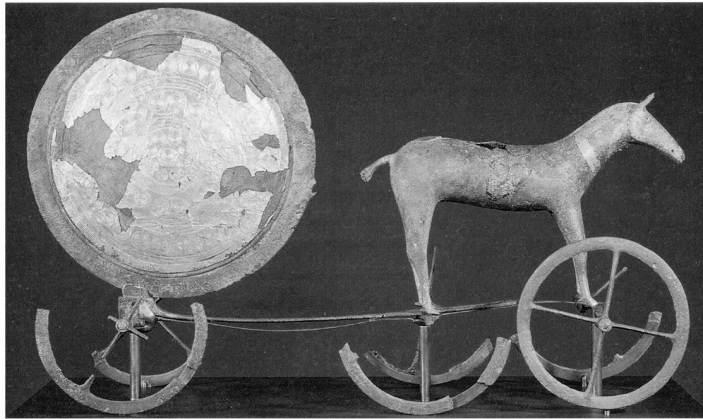
Uma vez constituído o mundo e definido e mapeado o espaço, o próximo movimento dos deuses é regular os corpos celestes. Sol, lua e estrelas parecem já existir, mas sem um percurso

estabelecido nos céus. As deidades se encontram em um conclave solene e estabelecem as subdivisões do tempo:

*à noite e seus filhos eles deram nomes,
pela manhã eles nomearam e ao meio-dia
à tarde e à noite, para calcular em anos.*

“A PROFECIA DA VIDENTE”, v. 6, LL. 5-10.

O sol e a lua são imaginados de diferentes modos. Uma tradição diz que se movem rápido pelos céus porque ávidos lobos estão em seu encalço; esses lobos, provavelmente, são avatares do lobo cósmico Fenrir, que os captura e consome no *ragnarök*. Em outra parte, os corpos celestes são conduzidos em bigas, dirigidas por figuras cujos nomes são relacionados ao Dia e à Noite e puxados por cavalos chamados Skínfaxi (Crina Brilhante) e Hrímfaxi (Crina Gelada). Agora



Nationalmuseet, Copenhagen.

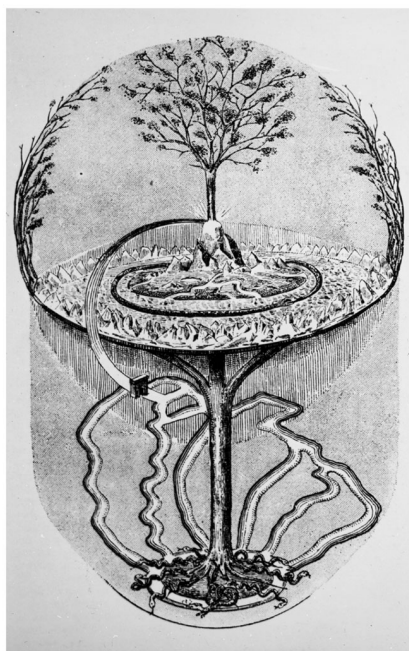
Modelo da Idade do Bronze de uma biga do sol, com data entre 1800 e 1600 AEC, de Trundholm, Dinamarca.

que o tempo havia sido estabelecido, os deuses são responsáveis por suas consequências não previstas. A emergência do passado, do presente e do futuro traz incerteza e alguma perda de poder. Pois os gigantes possuem memórias mais longas e melhores do passado do que as dos deuses que representam a terceira e a quarta gerações de descendentes do gigante de *Ur*, e guardam esse conhecimento zelosamente. Tampouco o futuro é claro para os deuses; profetisas e alguns gigantes têm um conhecimento mais claro do que muitos dos *Æsir* sobre o que está por vir. Embora se considere que as deusas Gefjun e Frigg conheçam o destino, elas não revelam o que sabem. A busca por descobrir o futuro, para descobrir os detalhes do *ragnarök* e, talvez, para discernir se pode ser evitado é uma das obsessões de Óðinn, como veremos no capítulo 6.

Ao desenvolverem um sistema de tempo que opera dentro de ciclos (os ciclos recorrentes dos dias e dos anos no ciclo maior da criação, *ragnarök* e *renascimento*), os deuses provocaram a emergência do destino: eventos futuros na existência de indivíduos e grupos sociais que podem ser previstos, mas não podem ser impedidos. Os próprios deuses estão sujeitos ao destino e devem obedecer às suas leis.

As três donzelas do destino

Sob Yggdrasill, a Árvore do Mundo, há um salão ou uma fonte (ou, concebivelmente, um salão próximo a uma fonte) em que habitam as três donzelas do destino: Urðr, Verðandi e Skuld. Dizem que elas cortam lascas de madeira nas quais os destinos individuais são gravados. Urðr tem um nome antigo, relacionado a *wyrd*, a palavra inglesa antiga para “destino” e a antecedente do inglês moderno *weird* [estranho]. Verðandi representa o presente, pois a forma de seu nome é um gerúndio (*Becoming* [Tornando-se]), enquanto Skuld (*Must-be* [Deve ser]) parece evocar o futuro. Uma aceitação estoica de como o destino opera é crucial para que o herói cumpra seu destino, como veremos nos capítulos 4 e 5.



Johnston (Frances Benjamin) Collection/Library of Congress, Washington, D.C.
Uma representação do universo mítico nórdico, com Yggdrasill crescendo por meio de Ásgarðr, e os mundos dos humanos, gigantes e mortos agrupados nas raízes, em *Northern Antiquities* [Antiguidades nórdicas], de Bishop Percy (1847).

✠ O CENÁRIO MÍTICO ✠

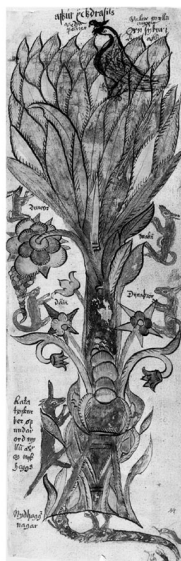
Uma vez formado o espaço e estabelecido o tempo, estamos em condição de descrever a geografia do universo mítico nórdico. Central é Yggdrasill, a Árvore do Mundo, o grande freixo, cujas raízes, usualmente em número de três, definem as diferentes regiões do mundo.

*Três raízes crescem lá em três direções
sob o freixo de Yggdrasill;
Hel vive sob uma; sob a segunda, os gigantes de gelo;*

“DITOS DE GRÍMNIR”, v. 31.



Snorri concorda que o mundo dos mortos, Niflheimr (Mundo de Névoas), governado pela filha de Loki, Hel, situa-se sob uma das raízes, e que a segunda desce para o antigo Ginnunga gap, o reino frio dos gigantes de gelo, mas substitui o mundo humano pelo mundo dos deuses, Ásgarðr em seu modelo. Miðgarðr é o mundo dos humanos, um espaço central, ecoado no termo inglês antigo *Middangeard*, “*earth*” [Terra], imaginado como se situando entre o céu e o inferno na visão de mundo cristã (compare à Terra Média de J.R.R. Tolkien). Todavia, embora se considere que os mundos diferentes estejam situados abaixo do lugar onde a árvore emerge do solo, os reinos vizinhos de deuses e gigantes também são imaginados como ocupando um plano horizontal, com Jötunheimar (as Terras de Gigantes) situando-se no leste montanhoso. Ásgarðr é concebido



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.

Os animais de Yggdrasill: a águia e o falcão pousados no topo; os quatro cervos nas laterais; Ratatöskr, o esquilo, no fundo, à esquerda; e o dragão Níðhöggr roendo as raízes a partir de baixo. De um manuscrito islandês do século XVIII.

como o centro do cosmos; o enorme salão de Óðinn, Valhöll, está situado dentro dele, sob Yggdrasill. Uma cabra chamada Heiðrún está sobre o telhado e pasta no freixo. De suas mamas chega o suprimento sem-fim de hidromel que sustém os habitantes do Valhöll, os *Einherjar*, os humanos heroicos mortos.

Heiðrún não é o único animal a ser associado com Yggdrasill. O nome da árvore significa “Corcel do Terrível”, um epíteto que deriva da história do sacrifício de Óðinn (cf. cap. 1); no pensamento germânico, há uma metáfora bem-estabelecida que compreende a força como o cavalo montado pelo criminoso que é enforcado nela. Embaixo, serpentes roem as raízes. Uma águia faz ninho no topo da árvore, com um falcão pousando entre seus olhos; e um esquilo com o nome maravilhosamente onomatopaico de Ratatöskr corre para cima e para baixo no tronco, trazendo notícias dos mundos de cima e de baixo. Entre as serpentes está a criatura mais terrível de todas, o dragão Níðhöggr (Cinzelador Hostil), que, por vezes, voa pelo mundo mítico; é um augúrio de horror. Essas criaturas afetam a árvore, simbolizando a ação do tempo como erodindo sua essência, corroendo o eixo simbólico do mundo em torno do qual tudo gira. Embora os cervos sejam aristocráticos em suas associações e a cabra esteja se alimentando, eles desgastam a árvore assim como as cobras mais obviamente más.

Yggdrasill também abriga, sob a copa, o Poço de Mímir (cf. p. 83), mais adiante neste capítulo) e talvez, ainda, o corpo de água perto do qual moram os destinos. Barro branco brilhante cai em cascata da árvore, aparentemente para o Heimdallr, pois Loki o acusa de ter “costas imundas”. Também no Poço, dizem, estão a orelha de Heimdallr e o olho de Óðinn, prometidos em troca de um gole de suas águas. Os dois órgãos-chave sacrificados pelos deuses (o terceiro, a mão de Týr, sem dúvida engolida por Fenrir quando ele a arrancou com os dentes, é irrecuperável) permanecem próximos, talvez ainda ligados aos antigos possuidores. Pois a lógica da troca sacrificial

Mulheres sobrenaturais: nornas e *dísir*

Várias figuras femininas sobrenaturais estão associadas ao destino. As nornas têm diferentes funções: algumas são hostis, outras ajudam com o parto, outras determinam o destino de um recém-nascido. Heróis, muitas vezes, falam sobre “o julgamento das nornas” quando estão moribundos, apercebendo-se de que a hora fatal chegou. As *dísir* são um grupo coletivo de espíritos, considerados ancestrais mulheres, que trazem morte a reis e heróis. Em uma história islandesa, um jovem é prevenido a não entrar no terreno de uma fazenda uma noite, mas ele entra. No céu, ele vê um grupo de nove mulheres vestidas de negro, simbolizando as antigas crenças e a nova religião cristã. Antes que o jovem possa retornar para casa da fazenda para informar o que vira, as mulheres vestidas de negro o atacam, e ele morre após relatar sua experiência. Um norueguês profético identifica as mulheres de negro como *dísir* associadas com a família e a fazenda, que abandonarão a linhagem quando o cristianismo chegar.



Karl Gjellerup, *Den ældre Eddas Gudesange*, 1895 (Copenhagen).
As três nornas, mulheres sobrenaturais fatais, perto do poço sob Yggdrasill.
Lorenz Frølich (1895).

– que algo cedido é recompensado por uma restituição melhor, ampliada – sugere que a audição apurada de Heimdallr e a percepção de Óðinn, embora não sua visão literal, originem-se do poder da água viva do poço.

Além do Valhöll e suas proximidades imediatas, cada deidade tem seu próprio grande salão, um lugar de autoridade e domínio, muito semelhante aos salões de chefes tribais da era *viking* escavados em Gamla Uppsala, na Suécia; em Lejre, na Dinamarca; ou mesmo o agora reconstruído salão de Eiríkr o Vermelho, em Brattahlíð, na Groenlândia. Óðinn lista doze desses salões no poema *Grímnismál* (“Ditos de Grímnir”), cada um pertencente a um deus particular. Os nomes dessas moradas indicam luz, esplendor, alegria ou atributos particulares do deus, como Yewdales, onde o deus arqueiro Ullr vive; a madeira do seixo era uma primeira escolha para a

fabricação de arcos. A descrição de Óðinn invoca as atividades dos deuses quando entronados em seus salões: beber, fazer julgamentos e mitigar querelas, montar em cavalos, e – talvez ominosamente – escolher os mortos, o equivalente divino do recrutamento de novos seguidores para o séquito dos chefes tribais.



Foto: Carolyn Larrington.
Salão reconstruído de Eiríkr o Vermelho, em Brattahlíð, na Groenlândia.
Acreditava-se que os deuses nórdicos habitassem salões semelhantes.

Fora, além de onde os gigantes vivem, está o oceano. No extremo mais distante, marcando a fronteira do mundo conhecido, situa-se a serpente Miðgarðs, Jörmungandr, o Bastão Poderoso, à espera do combate com Þórr. Abaixo das profundezas do oceano vive Ægir, senhor do mar, talvez um gigante, talvez um deus, com a esposa, Rán, cujo nome significa “roubo” (o primeiro elemento da palavra “ransack” [saquear]). Rán persegue as vidas dos homens, capturando-os em sua rede e arrastando-os para as profundezas. Suas filhas com Ægir são as ondas, por vezes sacudindo suas cabeças com calma e com comportamentos pacíficos, por vezes se elevando perigosamente acima dos barcos que pretendem destroçar.

Que a esposa e as filhas de Ægir sejam as que ameaçam marinheiros, que a morte no mar seja do gênero feminino, tudo isso se alinha a uma percepção cultural ampla de que as valquírias, as *dísir*, as nornas e a própria Hel, governante do mundo dos mortos, incorporam a Morte como uma mulher desejosa, que pretende tomar o homem moribundo como seu amante na próxima vida e que anseia por envolvê-lo em seu abraço fatal. Como as mulheres dão à luz, posicionam-se no fim da vida, esperando pelo homem condenado a vir para os seus braços. O grande poeta islandês do século X, Egill Skalla-Grímsson, termina seu poema trágico *Sonatorrek* (“Sobre a perda dos filhos”) com este verso:



Foto: Jan Taylor.

Rán, deusa do mar, esculpida como a figura de proa de *Jylland*, uma fragata dinamarquesa restaurada do século XIX.

*Agora, é difícil para mim;
a irmã do inimigo de Óðinn [= Fenrir; irmã de Fenrir = Hel]
surge no promontório;
todavia, contente, com boa vontade,
e sem medo devo esperar por Hel.*
“SOBRE A PERDA DOS FILHOS”, v. 25.

✦ CRIANDO A CULTURA ✦

Deixamos os deuses no momento em que o mundo era todo novo e o Dia e a Noite tinham recém-embarcado em suas rotas reguladas pelos céus. Ainda há trabalho a ser feito para tornar adequado para a vida o mundo fresco e verde dos deuses, e, assim, começaram:

*Os deuses se encontraram na Planície Idavoll,
no alto, construíram altares e templos;
instalaram suas forjas, forjaram coisas preciosas,
fizeram tenazes e ferramentas.*
“A PROFECIA DA VIDENTE”, v. 7.

Quando os lugares em que serão cultuados estão completos, eles se voltam à manufatura, fazendo uso dos amplos metais valiosos que têm à sua disposição. A civilização é inaugurada, talvez como nas cidades da era *viking*, como Birka, na Suécia, e Hedeby (agora, norte da Alemanha), com a construção de centros de culto e oficinas. Os Æsir também produzem artigos de luxo para si. Quando seu trabalho está completo, eles relaxam:

*Eles jogavam damas no campo, eram felizes,
não necessitavam de ouro algum,
até que três meninas ogradas chegaram,
mulheres todo-poderosas, da Terra dos Gigantes.*
“A PROFECIA DA VIDENTE”, v. 8.

Lembre-se do jogo de damas – ele se tornará importante mais tarde. O “até” é tanto crucial como misterioso, aqui, pois, logo após a chegada das meninas ogradas, os deuses se encontram no que parece ser uma sessão de emergência e decidem criar os anões, presumivelmente, para impedir a repentina escassez de ouro. Os anões são criaturas subterrâneas; é debaixo da superfície da terra que criam tesouros de ouro que os deuses cobiçam – e pelos quais estão dispostos a pagar. Como as meninas provocaram a perda do ouro? (Em uma aposta em um jogo de damas?) Receberam como aposta em um jogo de damas? Alguém virou o tabuleiro em um acesso de fúria e,

Nomes de anões de Tolkien

J.R.R. Tolkien tirou os nomes da maior parte de seus anões de *O Hobbit* da lista do poema “A profecia da vidente”. Dvalinn, Óin e Glóin, Fíli e Kíli, Dori, Nori e Ori, Bifur, Bofur e Bombur, todos têm equivalentes entre os convidados do chá de Bilbo, o hobbit. Thorin Oakenshield, seu líder, tem dois nomes de anão a seu favor. Durinn e Thrain, também nomes nórdicos tradicionais de anões, estão entre os ancestrais dos anões. Gandálfr também aparece como um nome de anão no poema, um nome que significa “Staff-elf” [Elfo do bastão] e que funciona, como Tolkien percebeu, muito melhor como um nome de mágico: Gandalf o Cinzento.



Abbie Farwell Brown, *In the Days of Giants: A Book of Norse Tales*, 1902
(Houghton, Mifflin and Co.).

Os anões forjando Mjöllnir. A lança Gungnir de Óðinn; Gullinbursti, o javali;
Skiðblaðnir, o navio; e o anel Draupnir são visíveis no primeiro plano, enquanto Þórr
observa com ar de aprovação. Elmer Boyd Smith (1902).

então, perdeu as peças? Quando a gigante Skaði começou a marchar para Ásgarðr, ela estava buscando recompensa pela morte de seu pai, Pjazi. As meninas ogradas poderiam, igualmente, estar exigindo um acordo pela morte do ancestral Ymir, mas uma coisa é certa: com a sua chegada, a era do ouro terminou.

Os anões são rapidamente criados – Snorri nos conta que eles se revolviam na terra como vermes na carne, uma imagem horrivelmente vívida, e recorre ao catálogo de nomes de anões encontrado em “A profecia da vidente” para listá-los.

Os anões vivem no subterrâneo ou nas rochas e trabalham sem parar forjando metal e criando coisas preciosas. Alguns dos tesouros mais importantes dos deuses são feitos por anões, como o barco dobrável Skíðblaðnir, as tranças douradas de Sif, que substituem o



Moesgaard Museum, Højbjerg/Dagli Orti/The Art Archive.
Entalhe da face de Loki de Snaptun, Dinamarca (c. 1000). As marcas dos pontos de costura na boca do deus são facilmente visíveis.

cabelo roubado por Loki, e a lança Gungnir de Óðinn. Esses todos foram manufaturados pelos irmãos anões, os filhos de Ívaldi. Outro anão, Brokkr, apostou com Loki que ele e o irmão poderiam fazer três tesouros igualmente bons; a aposta era a cabeça de Loki. Essa competição foi apertada, pois Brokkr e o irmão criaram o javali de pelo dourado, no qual Freyr monta (cuidando, assim, dos interesses de Vanir); o anel de ouro Draupnir, do qual, a cada nove noites, caem oito anéis igualmente pesados (dado a Óðinn); e o grande martelo de Þórr, Mjöllnir. Loki tentou fortemente sabotar o processo, transformando-se em um moscardo zumbidor e picando os artesões. Eles conseguiram ignorar a persistente peste, exceto durante a tarefa final: forjar o Mjöllnir. A distração momentânea foi o bastante para fazer com que o cabo do martelo ficasse um pouco curto. Contudo, o júri dos deuses concordou que Mjöllnir era um tesouro amassador de gigantes tão superior que Brokkr foi o claro



A. & E. Keary, *The Heroes of Asgard: Tales from Scandinavian Mythology*, 1891 (Macmillan).
Freyja encontra os anões forjando o colar *Brisinga men*. Louis Huard (1891).

vencedor, e que Loki deveria entregar sua cabeça. O engenhoso deus se esquivou sorrateiramente de seu destino estipulando que Brokkr poderia ter sua cabeça, mas não seu pescoço, e, como nenhum anão foi habilidoso o bastante para conseguir isso, Loki foi poupado. Mas Brokkr propôs que, em vez disso, a boca de Loki fosse costurada, de modo que não pudesse realizar mais trapaceas verbais, e, desde então, o deus tem tido uma boca deformada. E essa é uma imagem que não é completamente inapropriada para alguém conhecido como *rægjandi goðanna* (o maledicente entre os deuses).

Uma história muito tardia, datando do século XIV, que também alega que Freyja é amante de Óðinn, relata como esse tesouro altamente desejável, o *Brisinga men* (Colar dos Brisings) passou a ser da deusa. Freyja está caminhando, um dia, próximo a uma rocha onde vivem alguns anões, e, ao notar que a porta da rocha está aberta, ela entra. Lá, ela vê que quatro anões, incluindo Dvalinn (conhecido de outras fontes), estão produzindo um maravilhoso colar de ouro. “Freyja realmente gostou da aparência do colar”, diz o narrador da história, “e os anões realmente gostaram da aparência de Freyja”. A deusa oferece ouro e prata em abundância em troca do *Brisinga men*, mas os anões são inflexíveis quanto ao preço: Freyja deve passar uma noite com cada um deles; e ela, relutantemente, concorda. Após quatro noites, o colar é dela.

Óðinn exige que Loki roube o tesouro, e este entra sob a forma de uma mosca no impenetrável quarto de Freyja. Ela está dormindo com sua nova aquisição em volta do pescoço, deitada sobre o fecho, e, assim, Loki, transformando-se, agora, em uma pulga, tem de mordê-la muito precisamente, a fim de que ela se vire sem acordá-la. Freyja se agita em seu sono, e o *Brisinga men* logo está nas mãos de Loki – e, subseqüentemente, nas de Óðinn. Quando Freyja vai até Óðinn para reclamar do roubo e que sua câmara seguramente trancada (claramente uma metáfora sexual) fora violada, Óðinn concorda em devolver o colar a ela sob uma condição: Freyja deve estabelecer o eterno conflito entre dois exércitos tradicionalmente conhecidos como Hjaðningavíg (a Batalha dos Hjaðnings), discutido no capítulo 5. Freyja concorda, e o colar é devolvido a ela. Essa história tardia incorpora duas tradições muito mais antigas – o roubo do *Brisinga men* por

Loki e a Batalha Hjaðningavíg – em uma nova estrutura cristianizada. O conflito é concebido para durar até o *ragnarök*, graças à ressurreição dos mortos a cada noite por Hildir, uma mulher cujo nome significa “batalha”; mas, nessa versão, Óðinn prevê que durará somente até que o grande rei cristão, Óláfr Tryggvason, da Noruega, chegue a Orkney e ponha um fim ao conflito.

✠ O MAIOR FERREIRO DE TODOS ✠

Há outro ferreiro, habilidoso como os anões para criar tesouros mágicos para os deuses usarem, mas que não é um anão, e ele é tão famoso pela maestria que seu nome é conhecido na Escandinávia, na Grã-Bretanha e na Alemanha. Völundr – em inglês, Wayland o Ferreiro; e, em alemão, Wieland – é considerado, no poema édico que reconta sua história, um “príncipe dos elfos”. Völundr se casa com uma donzela cisne, uma das três irmãs, e forja uma boa quantidade de anéis. Mas, após nove invernos juntos, a noiva donzela cisne sai voando. Völundr sai em busca dela, e, em sua ausência, os homens do Rei Níðuðr invadem sua casa e roubam um dos anéis. Em seu retorno, Völundr conta seus anéis e acredita que sua esposa possa ter retornado; baixando sua guarda, cai no sono e é facilmente capturado pelos soldados de Níðuðr. Völundr é levado ao rei, e a rainha desconfiada, que não gosta do brilho selvagem nos olhos do cativo, ordena: “Tirem dele a força de seu vigor / E depois o coloquem em Sævarstaðr!” (“Poema de Völundr”, v. 17). Do mesmo modo, a altamente alusiva versão inglesa antiga da história do ferreiro, preservada no poema *Deor*, conta-nos que:

*Weland, entre serpentes, teve de conhecer a miséria,
o guerreiro determinado experienciou privação,
tinha como companheiros a tristeza e o anseio,
a miséria do frio do inverno, muitas vezes encontrou inimigos
depois Níðhad prendeu em compulsão com laços de tendões flexíveis o melhor homem.*

DEOR, v. 1.

Völundr é incapacitado, tem os tendões das pernas cortados e é confinado a uma ilha onde tem de ser escravo de seu carcereiro, criando tesouros – joias, cálices, armas. Mas Völundr inverteu as coisas em relação a Níðuðr. Os filhos inquisitivos do rei fizeram a curta viagem de barco até a ilha para ver o ferreiro trabalhando e para admirar o tesouro. Völundr lhes diz para voltarem de novo, secretamente; quando voltam, ele os mata e transforma seus corpos em adornos. A palavra usada no nórdico antigo para *skulls* [crânios], *skálar*, faz um trocadilho com a palavra para *drinking-bowls* [potes de bebida], e também com a palavra para *Cheers!* [Saúde!] (*skál*, no islandês moderno):

*Ele decepou as cabeças daqueles jovens filhotes,
e sob o barro da forja ele pousou seus membros;
e seus crânios, que estavam sob seu cabelo,
ele entalhou em prata, deu a Níðuðr.
E as pedras preciosas de seus olhos,
enviou à astuciosa esposa de Níðuðr;
e dos dentes dos dois
ele cunhou broches; enviou-os a Böðvildr.*

“POEMA DE VÖLUNDR”, v. 24-25.

Böðvildr, a irmã dos meninos, também visita Völundr, levando consigo um anel que ela quebrou e que pertencia à esposa dele. Völundr se oferece para repará-lo, mas também lhe serve cerveja, a violenta ou a seduz (o texto não é claro), e ela deixa a ilha, chorando tristemente. De algum modo, a posse do anel permitiu a Völundr escapar, e ele sai voando, pausando somente para confrontar Níðuðr e para revelar a terrível verdade. No inglês antigo, Beadohild (Böðvildr) está muito mais traumatizada com sua gravidez do que com a morte de seus irmãos:

O Franks Casket

O baú de osso de baleia do século VIII conhecido como Franks Casket retrata cenas dessa lenda em sua parte dianteira. Emoldurada com runas enigmáticas se referindo ao material do qual a caixa é feita, um Völundr barbudo com pernas arqueadas (da incapacitação) oferece a cerveja fatal para Böðvildr enquanto sua criada observa impassivelmente. Um cadáver pode ser visto sob a forja na qual Völundr está moldando um tesouro com suas tenazes. A atividade do homem à direita da cena, aparentemente estrangulando pássaros, não é clara quanto às tradições inglesa e édica. Em uma versão nórdica em prosa posterior, Þiðreks Saga (“A saga de Þiðreks”), o irmão do herói vai em seu resgate e o ajuda a construir um par de asas como aquelas feitas pelo artesão grego Dédalo; isso poderia explicar a repentina capacidade de voar adquirida por Völundr.

*Para Beadohild, a morte de seus irmãos
não foi tão grave para seu espírito quanto seu próprio infortúnio,
quando percebeu claramente
que estava grávida; jamais poderia pensar
resolutamente sobre o que resultaria daquilo.*

DEOR, v. 2.

O poema édico termina com a chorosa Böðvildr se explicando ao seu pai; a descrição da saga posterior conta como Völundr (aqui, chamado Véleht) retorna com um exército, destrói Níðuðr e se casa com Böðvildr: seu filho termina se tornando um famoso herói germânico. Quanto à história no inglês antigo, ela conclui com o refrão enigmático: *þæs ofereode, þisses swa mæg* (“Aquilo passou, isso também passará”). O poeta, que se chama Deor (*Dear One* [Querido] ou Animal), obtém conforto para seu próprio infortúnio considerando como misérias passadas acabaram se tornando felicidade mais tarde.

Weland (como é conhecido no inglês antigo) se torna um sinônimo para maestria; em *Beowulf*, a cota de malha (*mailshirt*) do herói é louvada como *Welandes geweorc* (trabalho de Weland). Em South



Granger, NYC/Alamy.

Völunder o Ferreiro, representado no Franks Casket anglo-saxão do século VIII.
O ferreiro barbudo passa um copo de cerveja a Böðvildr. Debaixo da forja está o cadáver
de um de seus irmãos.



Foto: Tristram Brelstaff.

A assim chamada Forja de Wayland, um longo montículo e uma tumba do neolítico,
perto de Ridgeway, em Oxfordshire.

Oxfordshire, em Ridgeway, encontra-se uma tumba conhecida como Forja de Wayland, e a tradição local dizia que, se alguém deixasse seu cavalo lá com um pêni de prata, Weland lhe poria cascos.

✠ POR QUE AS PESSOAS SÃO ÁRVORES ✠

Os deuses presidem um mundo que partilham com anões, gigantes, elfos (sobre os quais muito pouco se sabe) e alguns monstros, os filhos de Loki e uma gigante chamada Angrboða. Até aqui não há humanos, ninguém para sacrificar ou venerar as deidades. Um dia, três deuses – Óðinn, Hœnir e Lóðurr – estavam caminhando, talvez na beira da praia, quando encontraram um pedaço de madeira, “capaz de pouco / Ask e Embla, carente de destino”. Os três deuses assumiram a responsabilidade de moldar o tronco de freixo e outro pedaço de madeira (o significado de Embla não é claro, embora, por vezes, estivesse conectado com *elm* [olmo]). Os troncos sem vida são dotados com o que necessitam para se tornarem humanos:

*a respiração deu Óðinn, o espírito deu Hœnir,
o sangue deu Lóðurr, e compleições novas.*

“A PROFECIA DA VIDENTE”, v. 18.

A identidade de Lóðurr é desconhecida; esse verso é o único lugar em que é mencionado. Snorri dá mais detalhes sobre os dons que os três deuses dispensam nos proto-humanos, mas nomeia os criadores simplesmente como filhos de Burr:

o primeiro lhes deu respiração e vida; o segundo, inteligência e movimento; o terceiro, faces, fala, audição e visão; eles lhes deram nomes e vestimentas.

“O ENGAÑO DE GYLFI”, CAP. 23.

Lóðurr, por vezes, é identificado com Loki, basicamente com base na aliteração. Hoenir foi negociado com os Vanir (cf. a seguir) como um refém, mas muito pouco mais se sabe sobre ele. É surpreendente, talvez, que essas figuras obscuras tenham participado na criação dos primeiros humanos, mas esses deuses pertencem à primeira geração divina, parece, e, portanto, como os deuses gregos que precederam os olímpicos, suas características e seus atributos podem ter evanescido ao longo do tempo. Também ocorre que os mitos nórdicos sobreviventes não estão particularmente interessados nos entes humanos. Os deuses raramente os encontram, embora Þórr adquira um par de servos humanos. Somente Óðinn, com seu projeto de povoar Valhöll com os Einherjar, os melhores heróis humanos, para lutar junto aos deuses no *ragnarök*, interage mais com eles. Ele aparece a fim de aconselhá-los, admoestá-los e, finalmente, traí-los em suas últimas batalhas. Como patrono da sabedoria, Óðinn também anda por entre a humanidade, adquirindo diferentes tipos de conhecimento, reunidos no poema “Ditos do Altíssimo”. Nesse poema, Óðinn viaja sozinho pelo mundo humano, aprendendo verdades como as bênçãos da amizade e a importância da moderação ao comer e beber. A propensão de Óðinn para viajar disfarçado explica seu papel nas histórias cristãs posteriores como um tentador, visitando reis noruegueses religiosos a fim de fazê-los se comportarem de um modo não cristão.

Os humanos não esquecem que foram originalmente criados a partir de árvores. Essa compreensão metafórica determina vários *kennings* escáldicos: homens são habitualmente designados com

Óðinn, o tentador

O Rei Óláfr Tryggvason se encontra em um salão no norte da Noruega pouco antes da Páscoa. Um misterioso estranho aparece no salão e mantém o rei acordado até tarde da noite, contando histórias sobre os reis e os heróis do passado. O bispo sugere que é hora de dormir, mas o rei quer ouvir mais. Quando acorda, quase dormindo demais e perdendo a missa, o estrangeiro desaparecera. Mas o rei descobre que, antes de partir, o estranho havia estado nas cozinhas, fez observações rudes sobre a qualidade da carne destinada ao banquete de Páscoa e deixou um pedaço de carne para ser servido. Como o estrangeiro havia contado uma história sobre o Rei Dixin, um governante do passado antigo que tivera uma vaca sagrada e fora enterrado com ela, a sugestão é que a carne tenha vindo do animal morto há 200 anos. Nojento! O rei se apercebe de que o tentador e contador de histórias antigas era ninguém menos que Óðinn tentando enganá-lo ao convidá-lo para admirar figuras do passado pagão e ao tentar fazer com que perdesse a missa.

variantes de “árvore de armas” ou “árvore de batalha”. A valquíria Sigrdrífa trata o herói Sigurðr como “macieira de batalha” – muito apropriado, dado que uma maçã mágica foi importante para a concepção de um dos ancestrais de Sigurðr (cf. cap. 4). Helgi, assassino de Hundingr, é, como um príncipe jovem, chamado “o elmo esplendidamente nascido”. Mulheres também são “árvores”, ou “colunas de ouro” ou “polos de bebida”, referindo-se ao seu papel em prover hospitalidade. Na poesia escáldica, há *kennings* de mulheres como “a principal bétula do fogo do mar” (ouro) ou “carvalho de vinho”. A donzela escudeira Brynhildr é chamada de uma “árvore-colar”. Na poesia heroica, Guðrún, a esposa de Sigurðr, faz um uso criativo do tropo para descrever sua infelicidade no assassinato de seu esposo: “Sou tão pequena quanto uma folha / entre os salgueiros agora que meu príncipe está morto”; mais adiante em sua vida, ela lamenta sua perda de parentes:

*Fiquei sozinha como um álamo na floresta,
meus parentes foram cortados como galhos de um abeto,
privada de felicidade, como uma árvore de suas folhas,
quando o quebrador de galhos chega em um dia quente.*

“BALADA DE HAMÐIR”, v. 5.

Embora árvores não possam se mover, sua força e verticalidade, sua participação em ciclos anuais e sua longevidade e morte consequente, por doença, por fogo ou pelo machado de um lenhador, fazem delas poderosas comparadoras para a existência humana. Árvores representam aquilo a que os humanos aspiram ser: belas, dignificadas, fortes e duradouras. O fato de que humanos também são, em menor escala, pedaços da Árvore do Mundo, mudas de freixo de Yggdrasill, enfatiza a interconexão de conceitos míticos de árvores. A grande árvore, sujeita como o resto de nós ao tempo e à mortalidade, ainda assim espalha seus galhos protetores sobre deuses e homens, enquanto as pequenas árvores, como Guðrún, perde seus galhos e finalmente cai.

✠ A CHEGADA DOS VANIR ✠

Os deuses, ao que parece, mal haviam se estabelecido em Ásgarðr quando um novo grupo de divindades entra em cena: os Vanir. Eles podem ter sido os deuses originais locais da Escandinávia, e os Æsir, os estrangeiros, chegando com os indo-europeus durante a Idade do Bronze, mas carecemos de evidências para determinar quem teve prioridade no mundo ritual nórdico. Em nossos textos, contudo, é muito claro que os Æsir são o grupo dominante; a história dos deuses é Æsir-cêntrica.

O impacto dos Vanir é anunciado pela aparição de Gullveig, uma figura feminina que, de algum modo, entrou em conflito com os Æsir. Ela é imobilizada com lanças e consumida pelo fogo:

*[...] no salão do Altíssimo, eles a queimaram
três vezes a queimaram, três vezes ela renasceu,
vezes sem conta, e, todavia, ainda vive.*

“A PROFECIA DA VIDENTE”, v. 21.



Karl Gjellerup, *Den ældre Eddas Gudesange*, 1895 (Copenhague).
Gullveig é golpeada com lanças e incendiada três vezes pelos Æsir. Lorenz Frølich (1895).

Gullveig (Licor de Ouro) também é conhecida como “Brilhante” (Heiðr) e sob essa forma diz-se que ela visita casas e ensina práticas mágicas de *seiðr*; ele foi sempre popular entre mulheres más por essa razão, assim nos conta “A profecia da vidente”. Quem é essa mulher imorredoura? Não há mais informações em outras fontes; nosso melhor palpite é que ela representa uma versão de Freyja. Ela não é uma dos Æsir, tem o poder de ressuscitar e conhece uma forma proibida de magia: tudo isso aponta para a principal deusa dos Vanir. Por isso Snorri parece concluir, pois ele caracteriza Freyja em “A saga dos Ynglings” como uma figura sacrificial e que ensina aos Æsir o *seiðr*, um tipo de magia comum entre os Vanir. Logo após os contratempos com Gullveig, os Æsir deverão se encontrar em uma assembleia para considerar se devem ou não compartilhar seus sacrifícios. A primeira guerra é inaugurada quando eles se recusam, e Óðinn atira uma lança sobre as forças dos Æsir, um gesto que tencionava torná-los invulneráveis. Mas os Vanir, como Gullveig, se mostraram impossíveis de matar, e, assim, as duas partes entraram em negociações. Reféns são trocados, e os três Vanir, Njörðr e seus filhos, passam a viver permanentemente entre os deuses. Hœnir e Mímir são enviados para Vanaheimr, mas sua estada não é um sucesso. Mímir sempre se manifestava nos conselhos, enquanto Hœnir simplesmente dizia: “Deixem que os outros decidam”, embora seu parceiro não estivesse presente. Os Vanir decidiram que tinham de ter a pior das trocas, decapitaram Mímir e enviaram Hœnir de volta aos Æsir com a cabeça. Óðinn tratou a cabeça com ervas que impediam a decomposição, e com magia; assim, ela foi capaz de falar e lhe contar sobre coisas ocultas.

Hœnir (cujo nome, estranhamente, conecta-o com galinhas) possui, como veremos, limitadas aparições posteriores na mitologia ainda existente. A cabeça de Mímir parece estar associada ao Poço sob Yggdrasill, onde o olho de Óðinn está alojado, e o deus consulta a cabeça de tempos em tempos. Outras figuras chamadas Mímr ou Hodd-mímir são nomeadas nos mitos; não fica claro se são versões do próprio Mímir ou entes separados. Kvasir é um dos Vanir e também está envolvido na troca de reféns; seu destino é



Karl Gjellerup, *Den ældre Eddas Gudesange*, 1895 (Copenhagen).
Óðinn atira sua lança sobre os Æsir antes da batalha contra os Vanir iniciar, a fim de conferir invulnerabilidade aos deuses. Lorenz Frølich (1895).

Seiðr: ritos secretos

Sabemos muito pouco sobre o seiðr como um conjunto de práticas mágicas. Pode ter sido uma forma de adivinhação espiritual, associada aos Sámi (lapões), os vizinhos do norte dos escandinavos. A provocação que Loki faz a Óðinn – “você bate num tambor como as profetisas” – sugere um ritual de tipo Sámi. Usualmente, mulheres executam o seiðr; na *Eiríks saga rauða* (“A saga de Erik o Vermelho”), uma vidente, vestindo um colar de contas de vidro e luvas de pele de gato, após uma refeição consistindo, basicamente, de corações de animais, senta-se em uma espécie de plataforma; auxiliada por um canto ritual, ela profetiza quando a fome naquela parte da Groenlândia terminará. O travestismo parece estar envolvido para seiðmenn masculino; isso é particularmente vergonhoso. Um antigo rei norueguês achou normal afogar oitenta desses bruxos, abandonando-os em um rochedo (um grupo de rochas pouco acima do nível do mar) por tramarem contra sua vida.



J.M. Stenersen & Co, *Snorre Sturlason – Heimskringla*, 1899.
Os seiðmenn afogados no rochedo aonde o Rei Haraldr Cabelos Bonitos os enviou para execução. Halfdan Egedius (1899).

descrito no próximo capítulo. Os Vanir remanescentes parecem ter se acomodado ao novo ambiente, adquirindo palácios e ocupando um nicho de fertilidade distinta entre as funções divinas. Njörðr é o patrono dos marinheiros e dos pescadores; as evidências estão nos poucos versos registrados por Snorri para descrever o seu rompimento marital com Skaði:

Njörðr disse:

*estou cansado das montanhas
não estive lá por mais
do que nove noites;
o uivo do lobo
me pareceu horrível
além do canto do cisne.*

Skaði disse:

*não consegui dormir
nas camas próximas ao mar
devido ao clamor dos pássaros;
o que me despertava
a cada manhã
vindo de fora no mar: a gaivota.*

“O ENGAÑO DE GYLFI”, CAP. 23.



Wilhelm Wägener, *Nordisch-germanische Götter und Helden*, 1882 (Leipzig).
Njörðr, corado com algas, e Skaði, acompanhada por seu lobo favorito, discutem suas diferenças. Friedrich Heine (1882).

Os Vanir parecem estar sujeitos a discriminação no que diz respeito a com quem podem se casar. Freyja se casa, ao que parece; seu esposo é uma figura obscura, um dos Æsir chamado Óðr, talvez um duplo de Óðinn. Ele partiu em uma longa jornada, e ela chorou lágrimas de ouro por ele (um *kenning* popular no verso escáldico para “ouro” é *grátr Freyju*, “lágrimas de Freyja”). Freyr não tem esposa até se apaixonar pela gigante Gerðr (cf. cap. 3); e Njörðr consegue apenas esse casamento insatisfatório com Skaði; Snorri nos conta que, após a separação, Skaði e Óðinn têm um grande número de filhos. Um desses, Sæmingr, foi o ancestral de Jarl Hákon, um importante governante norueguês.

Este capítulo estabeleceu o mundo no qual os deuses vivem, as restrições sob as quais devem funcionar e o espaço por meio do qual se movem. No próximo capítulo, encontraremos aqueles outros habitantes importantes do cosmos nórdico, os gigantes.

3



PODERES
OPOSTOS

Nossa imagem de um gigante tende a ser derivada do folclore europeu: nós os retratamos como extremamente grandes, toscos e feios, e não muito inteligentes. Embora alguns dos gigantes encontrados em lendas se enquadrem nesse modelo folclórico, os gigantes dos mitos são um grupo complexo e variável. Ymir deve ter sido muito grande, de fato, já que pôde fornecer o material para manufaturar o universo, mas outros gigantes são mais próximos à escala humana (ou divina); alguns, de fato, podem mudar seu tamanho dependendo das circunstâncias. Tampouco deveria sua inteligência ser subestimada. Gigantes prevalecem no universo mítico e têm reservas de sabedoria que os deuses estão ávidos por explorar. Além disso, eles têm astúcia e duplicidade, que utilizam para perseguir seus objetivos de longo prazo; e nem sempre são os deuses que aparecem no topo dessas histórias.

Há uma série de diferentes tipos de gigantes – e termos para gigantes – no nórdico antigo. Não é claro, contudo, se as palavras distinguem sistematicamente tipos diferentes. Purs, por vezes traduzido como “ogro”, está relacionado à palavra inglesa antiga þyrs, o tipo de criatura canibal, demoníaca, que assombra pântanos, a qual encontramos no poema “Beowulf” na forma de Grendel; mas essas associações não são compartilhadas pelos primos do norte de Grendel. A fronteira entre “troll” e “gigante” é distintamente nebulosa; certos gigantes têm três cabeças ou mais e são claramente concebidos como odiosos e indesejáveis. Algumas gigantas podem ser feias, sexualmente vorazes e sinistras; elas assediam heróis e deuses, e Þórr não tem compunção em golpeá-las com seu martelo. Contando vantagens como Óðinn, seu pai disfarçado, Þórr relata uma de suas explorações:

*eu estava no leste e lutei contra gigantes,
mulheres maliciosas que perambulavam pelas montanhas;
grande seria a raça gigante se todos sobrevivessem;
não haveria humanos no Miðgarðr.*

“O CANTO DE HÁRBARÐR”, v. 23.

O controle populacional de Þórr, obtido pelo extermínio onde quer que encontrasse gigantes, parece ser importante; nos mitos, sua ausência é muitas vezes explicada por estar fora do leste, lutando contra eles.

Gigantes nem sempre são tão feios ou ameaçadores. Algumas gigantas, como Skaði, são ferozes, mas capazes de um grau de assimilação na sociedade divina; sua associação com caça e esqui pode sugerir conexões com o extremo norte da Noruega e dos sámi (lapões) que viviam de caça, de armadilhagem e de criação de renas nessa região. A Outridade gigante de Skaði pode refletir a Outridade dos sámi, cuja cultura era muito diferente da nórdica e que comercializava com – e pagava impostos para – seus vizinhos do sul. Gerðr, a filha do gigante Gymir, captura o coração de Freyr com beleza e

A Batalha de Þórr na casa de Geirrðr

Uma dessas batalhas é registrada, de forma incomum, em um poema escáldico. Loki foi para o território do gigante Geirrðr, usando o manto voador, e foi capturado. A fim de se resgatar, promete induzir Þórr a ir à casa de Geirrðr sem seu martelo Mjöllnir ou seu

cinto de poder divino – é uma armadilha. Felizmente, Þórr e seu servo Þjálfi param fora da casa de uma gigante chamada Gríðr, e o deus toma emprestado dela um cinto mágico excedente, seu bastão e algumas luvas de ferro. O clima nas montanhas é rigoroso, o rio sobe, e os viajantes são quase levados pelas águas. Eles se apercebem de que a elevação do rio é provocada por uma das filhas de Geirrðr urinando; Þórr joga uma pedra nela e “obstrui o rio em sua fonte”, ou assim ironiza. Na casa de Geirrðr, Þórr é acomodado em um quarto de hóspedes, mas, quando senta-se confortavelmente em uma cadeira, ela se eleva ao teto, ameaçando esmagá-lo. Usando o bastão mágico de Gríðr para apoio, Þórr avança em direção à cadeira. Ele não apenas se salva, como quebra as costas das duas filhas gigantas escondidas debaixo dela. Quando Þórr é chamado ao salão de Geirrðr, o gigante joga metal derretido incandescente sobre ele, mas, com suas luvas de ferro ao alcance, Þórr pega o projétil e o joga de volta, em um pilar atrás do qual o gigante está se abrigando, e no próprio gigante. Þórr triunfa uma vez mais.



Vilhelm Grønbech, *Nordiske Myter og Sagn*, 1941 (Copenhague).
Þórr machuca as costas das filhas gigantas de Geirrðr, que estavam escondidas debaixo de sua cadeira. Ernst Hansen (1941).

fulgor; o jovem deus a vê de longe e cai em prostração até que seus pais ansiosos (Njörðr e Skaði, no papel de madrastra) enviem um dos melhores amigos, Skírnir, para saber dele por que está abatido. Skírnir, um ente indeterminado, cujo nome significa “Brilhante” e que parece representar algum elemento da função de fertilidade de Freyr, é despachado com a espada mágica de Freyr para seduzir a jovem a favor de seu senhor. Gerðr oferece ao visitante uma acolhida polida, mas não se impressiona com sua corte. Ofertas do anel mágico Draupnir e de onze maçãs (talvez idênticas às maçãs da eterna juventude de Iðunn) não tiveram efeito, tampouco a ameaça de Skírnir de que lutaria contra seu pai. Somente quando o mensageiro a ameaça com uma longa e complexa maldição, ativada pelo entalhe de runas em um graveto cortado da madeira verde, uma maldição que a condenaria à esterilidade, à ninfomania, à miséria e ao horror – e a ter somente um gigante de três cabeças como esposo –, faz Gerðr ceder. Ela concorda com um encontro do Freyr dali a nove noites, e Skírnir cavalga de volta com as boas-novas, somente para o impaciente Freyr reclamar por ter de esperar por tanto tempo.



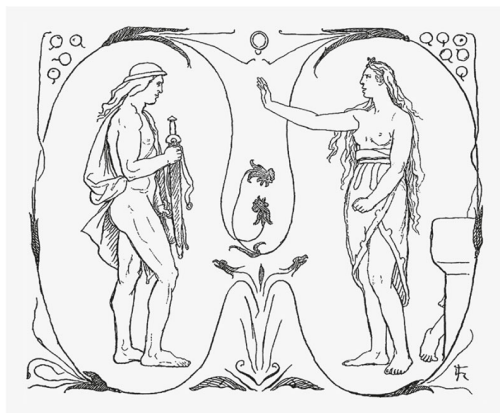
Olive Bray, *Sæmund's Edda*, 1908 (The Viking Club).
 Freyr olha do trono elevado Hliðskjálf, buscando por sua amada Gerðr, enquanto o pai e a madrastra ansiosos, Njörðr e Skaði, confabulam atrás dele. Ilustração de W.G. Collingwood para uma tradução da *Edda poética* de 1908.

A versão de Snorri dessa história a adapta a um pequeno romance; Freyr vislumbra Gerðr do Hliðskjálf, o trono elevado de Óðinn, e há uma distinta sugestão de que sua paixão seja uma punição por ele ter invadido o espaço do líder divino. Gerðr é, inegavelmente, encantadora: “seus braços brilham e deles / o mar e o ar inteiros recebem luz”. Skírnir é bruscamente despachado e logo retorna com a concordância dela; não há menção à resistência de Gerðr ou à maldição. A história é recontada em “O engano de Gylfi” para explicar por que Freyr não tem espada, com a implicação de que foi tolo em trocar esse símbolo de masculinidade belicosa por uma mera mulher – um equívoco que Loki ecoa em sua crítica a todos os deuses em “A querela de Loki”. Como Freyr lutará no *ragnarök* – Loki o provoca – agora que abriu mão de sua espada pela filha de Gymir?

Se Gerðr consentiu em se casar com Freyr e passou a viver, como Skaði, entre os deuses, ou se a preciosa espada foi negociada simplesmente por uma noite de satisfação sexual, não está relatado aqui. Em outra parte, Gerðr é explicitamente identificada como esposa de Freyr, e eles têm um filho, Fjölfnir, ancestral dos reis suecos. O fato de que tanto Njörðr como Freyr terminam com parceiras que são gigantas, não deusas, pode, como mencionado anteriormente, ser um indicador de seu *status* inferior em comparação aos Æsir. O mito de Freyr e Gerðr tem sido, consistentemente, interpretado como um mito da natureza ou da fertilidade; o deus do crescimento e da fecundidade deve copular com a Terra (o nome de Gerðr significa “lugar, campo, protegido” e está relacionado com “garðr” em Miðgarðr e Ásgarðr). Para a terra ser produtiva, deve ceder ao abraço do deus e se abrir para o seu toque frutificador. Todavia, não está claro por que Gerðr, como símbolo da Terra, *deveria* resistir ao raio fertilizador do deus (Skírnir), tampouco por que ela deveria ser coagida a se submeter. A política de gêneros conflitante do mito se abre para outras leituras. Pois, embora gigantes sejam fortemente associados à natureza, ao caos, geralmente são representados como o Outro, o antagônico, o diferente. Nesse papel, eles estão incorporados no mundo dos deuses, não situados completamente fora dele. Há muito vai e vem entre os domínios dos deuses e dos gigantes. Os deuses, como os reis nórdicos ou os grandes proprietários de terras, tentam imprimir sua autoridade naqueles que veem como subordinados:

eles comandam que os gigantes entretenham seus superiores em banquetes e concedam aos deuses vários benefícios buscados por eles.

O mito de Freyr e Gerðr, em particular a relação entre o deus Vanir e a família da gigante, também tem sido lido como político; o grupo social superior tenta forjar uma aliança com aqueles inferiores na hierarquia, e o dote – muito importante, não troca – de uma mulher tem por objetivo selar a relação. Mas essa interpretação não está realmente de acordo com o poema como o conhecemos. Freyr não tem interesse na família de Gerðr, nenhuma razão estratégica para se aliar a Gymir tomando sua filha como esposa. Em vez disso, ele é movido pelo desejo, e as táticas que seu enviado usa (suborno, com presentes que Skírnir pode não ter a autoridade para oferecer; ameaças; e, finalmente, maldições) são perturbadoramente violentas. Para mim, a história sempre parece refletir de forma alarmante a política do patriarcado. O homem poderoso vê uma mulher à qual ele deseja



Karl Gjellerup, *Den ældre Eddas Gudesange*, 1895 (Copenhague).
Skírnir, exibindo a espada mágica, e Gerðr; Gerðr ergue sua mão desafiadoramente, em uma aparente rejeição de seus avanços. Lorenz Frølich (1895).

e – deslocando a coerção para seu servo – é bem-sucedido em conseguir o que quer, a despeito da recusa da mulher e de sua descrição como tendo independência e agência (ela tem autoridade sobre o ouro do pai e uma vontade própria). Talvez, então, não surpreenda que Snorri ofereça uma versão mais convencionalmente romântica.

✠ A BATALHA PELA CULTURA ✠

Durante a guerra Æsir-Vanir, os muros de Ásgarðr sofreram danos consideráveis. Em seguida, um construtor se apresenta, oferecendo-se para reconstruir as paredes da fortaleza e torná-las inexpugnáveis em três estações (a medida de tempo nórdica típica é meio ano). Em troca, ele exige o sol, a lua e Freyja. Os deuses se encontram em conclave e conseguem negociar para que ele realize o trabalho em um único inverno e sozinho. O construtor concorda, sob a condição muito razoável de que possa ter a ajuda de seu cavalo, e, então, a negociação é concluída. Imagine o horror dos deuses, depois, enquanto construtor e cavalo trabalhavam dia e noite e os muros

O mito do mestre de obras

Essa história do mestre de obras, a figura sobrenatural cujas habilidades são cobiçadas, mas cujo custo é impossivelmente alto e que termina enganado em sua recompensa, é um conto popular internacional; a versão de Snorri é extremamente antiga. Na tradição popular, a história é usualmente independente; espera-se que a audiência simpatize com o esperto construtor que termina com nada. Muitas vezes, o construtor é o demônio disfarçado, e ele ser trapaceado não é eticamente problemático. Richard Wagner faz uso da história em *Das Rheingold* (“O anel de ouro”), a primeira parte de seu ciclo operístico *Der Ring des Nibelungen* (“O anel de Nibelungo”). Wotan (o equivalente de Óðinn) concluiu a negociação com os gigantes Fafner e Fasolt para construir Valhalla, seu novo palácio. Ele concordou em lhes entregar Freia como recompensa, mas, quando outros deuses protestam, ele negocia com os gigantes para entregar Rheingold em troca e, finalmente, tem de abrir mão do anel de Nibelungo, roubado do meio-anão Alberich. Alberich renunciou ao amor a fim de roubar o ouro que pertence às donzelas do Reno, e o confisco por Wotan do tesouro e do anel amaldiçoado é parcialmente responsável pelas tragédias que seguem no ciclo – incluindo a queda dos próprios deuses.



Richard Wagner, *The Rhinegold and the Valkyrie*, 1910 (Quarto).
Fafner e Fasolt arrastam Freia. Arthur Rackham (1910).



Rudolf Herzog, *Germaniens Götter*, 1919 (Leipzig).
O misterioso mestre de obras e seu cavalo, construindo os muros de Ásgarðr.
Robert Engels (1919).

subiam rapidamente sobre seu domínio! Parece claro, quando restam somente três dias do inverno, que os corpos celestiais e Freyja serão perdidos, a menos que alguém consiga elaborar um plano – e Loki, culpado de persuadir os deuses a aceitarem o acordo original, é ameaçado de morte se não puder encontrar um modo de perturbar o programa do construtor. O próprio Loki se transforma em uma égua, que seduz o garanhão ajudante do construtor com um relincho e uma sacudida de sua crina. Embora o construtor persiga seu cavalo durante toda noite pela floresta, o cronograma de construção é fatalmente abreviado. Nisso, o construtor fica “gigantemente enraivecido” e revela sua verdadeira identidade. A despeito das garantias de segurança que haviam sido prometidas pelo construtor, Þórr é chamado, e (com base no fato de que o construtor não é quem afirmava ser) o deus aniquila o gigante com seu martelo. Oito meses depois, Loki dá à luz um potro: o cavalo de oito patas Sleipnir, que carrega Óðinn pelos mundos.



Statens Historiska Museet, Estocolmo.

Óðinn cavalga seu cavalo de oito patas, Sleipnir, em direção a uma mulher que lhe oferece um chifre para beber, na imagem gravada em pedra de Tjängvide, em Gotlândia.

Assim como na versão de Wagner, os deuses nórdicos são culpados, pois fizeram juramentos ao construtor, garantindo não somente sua recompensa, como também sua imunidade enquanto o trabalho está sendo realizado. Que esses juramentos sejam quebrados – com o argumento de que o construtor era um “gigante da montanha” disfarçado – é problemático. Snorri enfatiza a questão ética, citando um verso de “A profecia da vidente”:

*Os juramentos se quebraram, palavras e promessas,
todas as garantias solenes que haviam passado entre eles.*

Þórr, sozinho, golpeou, inchado de raiva.

Ele raramente fica parado quando ouve uma coisa assim!

“A PROFECIA DA VIDENTE”, v. 26; “O ENGAÑO DE GYLFI”, CAP. 42.

Os deuses são retratados como quebradores de promessas, abrindo questões sobre culpabilidade moral que ressoam pela história divina. É permitido quebrar promessas solenes aos gigantes – mesmo que este tenha disfarçado sua identidade? Esse rompimento de uma promessa jurada marca o início da corrupção dos deuses e os leva, inexoravelmente, como se argumentou, à sua queda. Isso pode ser para supor muita coerência e continuidade entre diferentes mitos, registrados em contextos muito distintos, mas, certamente, em “A profecia da vidente”, como veremos no capítulo 6, os eventos que levam ao *ragnarök* são cuidadosamente selecionados e ordenados em uma sequência que sugere, fortemente, causa e efeito.

Por agora, porém, os deuses se mostravam no topo. Os muros de Ásgarðr não são os únicos bens que os gigantes podem prover e que os deuses cobiçam. O mito culturalmente central do hidromel da poesia fala de outro tesouro assim. Uma vez mais, a substância divina é produzida por meio da violência e da transformação, e passa por diferentes partes do universo mítico antes de ser posse de deuses e homens. No momento da troca de reféns entre os Æsir e os Vanir (cf. cap. 2), ambas as partes cospem em um caldeirão, e, do cuspe, foi criado um ente chamado Kvasir. Ele foi o mais sábio dos entes e viajou ao redor do mundo ensinando sabedoria, até que foi assassinado por dois anões odiosos, que fermentaram seu sangue com mel e fizeram um poderoso hidromel. Quando questionados pelos deuses sobre seu desaparecimento, os anões prepotentes afirmaram que seu membro mais sábio havia sufocado com a própria sabedoria porque ninguém era inteligente o bastante para ser capaz de lhe fazer perguntas.

Em seguida, os anões assassinos convidaram um gigante chamado Gillingr para ir pescar, viraram o barco e o afogaram. Eles também mataram sua viúva, porque estavam fartos de vê-la chorando pelo esposo, e coube ao irmão de Gillingr, Suttungr, a vingança: levando os anões a remo até um rochedo e ameaçando abandoná-los lá para, por sua vez, se afogarem. Os anões compraram suas vidas com o hidromel de sangue; Suttungr leva o precioso líquido para casa, armazena-o em três enormes barris e pede para sua filha Gunnlöð guardá-lo. Óðinn concebe um plano elaborado para roubar o hidromel; ele chega à casa de Baugi, outro irmão de Suttungr, onde seus trabalhadores estão cortando feno. Óðinn amola suas foices com uma pedra mágica de amolar e, quando todos expressam o desejo de possuí-las, ele as joga no ar. Na pressa para pegá-las, um decepa a cabeça do outro. Isso permite que o Óðinn disfarçado assuma suas tarefas, com a condição de que Baugi o ajude dando-lhe um gole do hidromel de seu irmão. No final do trabalho, Baugi chega com Óðinn na casa de Suttungr, mas a recompensa é recusada. Com a relutante ajuda de Baugi, Óðinn perfura, com uma verruma, uma passagem na montanha Hnitbjörg (Rochas que se Chocam), onde se encontram Gunnlöð e o hidromel, e se transforma em uma serpente, a fim de se esgueirar para dentro. Lá, ele seduz Gunnlöð e dorme três noites com ela, e, então, recebe permissão para tomar três goles do precioso hidromel.

A cada gole, Óðinn esvazia barril por barril, assume a forma de uma águia e sai voando. Suttungr, percebendo o roubo, persegue-o também sob a forma de uma águia. Os Æsir preparam barris para receber o hidromel que Óðinn regurgitará quando estiver seguro entre os muros de Ásgarðr, mas ele excreta parte do hidromel para trás, na cara de Suttungr, para retardá-lo. Esse hidromel cai fora



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.
Baugi e Óðinn na montanha com Rati, a verruma, para chegar a Gunnlöð e ao hidromel da poesia. De um manuscrito islandês do século XVIII.

dos muros dos deuses, e qualquer um pode consumi-lo; diz-se, agora, ser a inspiração de poetas ruins em toda parte. Por meio da trapaça e da prontidão habituais para quebrar promessas, sempre forçando outros a cumprirem seus compromissos, Óðinn obtém uma grande dívida para deuses e humanos. Essa versão é a única descrição completa da obtenção do hidromel da poesia,

mas uma grande quantidade de *kennings* se refere à poesia como a “bebida dos anões”, o “mar de Óðrerir” (o nome de um dos barris de Suttungr), ou o “espólio de Óðinn”, confirmando os detalhes do mito.

Os deuses têm vantagem sobre outros habitantes do universo nessa história; a crueldade dos anões matadores em série, a estupidez dos trabalhadores de Baugi e a credulidade da pobre Gunnlöð seduzida validam a apropriação do hidromel pelos deuses. Melhor que poetas fizessem uso dele em vez de ser estocado nos salões de Suttungr no fundo das rochas. “Use-o ou perca-o” é uma boa



Karl Gjellerup, *Den ældre Eddas Gudesange*, 1895 (Copenhagen).
Gunnlöð é persuadida por Óðinn, por um gole do hidromel da poesia. Lorenz Frølich (1895).



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.
Óðinn, na forma de uma águia, excreta parte do hidromel durante a perseguição de Suttungr. De um manuscrito islandês do século XVIII.

A traição de Óðinn a Gunnlōð

No poema “Ditos do Altíssimo”, Óðinn se gaba dessa aventura. Usando a verruma para abrir seu caminho para os salões de Suttungr, arriscando sua vida, ele convence Gunnlōð a deixá-lo beber do precioso hidromel: “uma pobre recompensa eu a deixei ter em troca / por sua amabilidade / por seu triste espírito”, ele admite pesarosamente. A beleza de Gunnlōð foi comprada barato; ela foi seduzida pelo deus, que pode ter lhe prometido noivar com ela. No dia seguinte ao roubo, os gigantes do gelo foram ao salão de Óðinn perguntar sobre o que ocorrera; tendo “feito um juramento sobre o anel sagrado / como se pode acreditar nessa promessa?” Óðinn reconhece que a mentira e o coração partido de Gunnlōð valiam a pena, a fim de trazer de volta à luz o hidromel da poesia. Gunnlōð, sem dúvida, tem outra opinião.

máxima para tesouros culturais; os poetas que contam a história do hidromel da poesia estão juntos em sua crença de que é melhor que a dose inspiracional seja compartilhada entre eles.

Outra história conta a aquisição de um poderoso caldeirão de cerveja dos gigantes pelos deuses. Os deuses ordenam que Ægir, senhor do mar, ofereça-lhes um grande banquete, comportamento que ecoa as práticas aristocráticas e soberanas da Escandinávia, pois reis e grandes senhores viajavam com seus séquitos para os lares daqueles que ocupavam suas terras e esperavam ser banqueteados. Isso dividia o ônus de manter o séquito do rei entre seus nobres, usando seus recursos em vez dos dele, e também permitia ao rei observar o que os senhores estavam tramando: se estavam impondo a lei, apropriadamente coletando e repassando impostos, ou se estavam

tramando rebeliões. Do mesmo modo, os deuses impõem a Ægir a obrigação de oferecer hospitalidade. À sua objeção de que não tinha caldeirão suficientemente grande para fermentar cerveja para todos, Týr responde que o pai, o gigante Hymir, possui um enorme caldeirão, partindo com Þórr rumo à Terra dos Gigantes para pegá-lo.

Týr e seu companheiro matador de gigantes chegam à casa de Hymir, onde a mãe de Týr, uma bela mulher “toda adornada com ouro... com sobancelhas brilhantes”, os acolhe calorosamente, mas expressando ansiedade quanto à reação de seu esposo a seus convidados. A avó de Týr (presumivelmente do lado paterno), em contraste, tem 900 cabeças. Quando Hymir volta para casa, declara que emprestará o caldeirão se um de seus visitantes puder carregá-lo. Isso é uma dica para vários testes de força. A mãe de Týr avisou para os dois deuses se sentarem atrás de um pilar no salão, de modo que, quando o olhar devastador de seu esposo se dirigisse a eles, fosse o pilar a ser destruído, e não eles. Após Þórr comer dois bois inteiros, Hymir o leva para pescar a fim de obterem mais provisões; a história da viagem de pesca está relatada na p. 105. O sucesso de Þórr leva o gigante a estabelecer outro desafio: o deus pode levar o caldeirão se puder esmagar o cálice do gigante. Chocando-o contra os pilares de pedra no salão, resulta apenas em mais dano ao prédio, até que a



Foto: Researchers/Alamy.
Figura de Þórr, de Eyrarland, Islândia.

mãe de Týr revela que a cabeça de Hymir é a mais dura de todas as substâncias, e o cálice é destruído com sucesso. Þórr tem permissão para levar o caldeirão, carregado emborcado sobre sua cabeça, de modo que os anéis em suas bordas tilintam em seus calcanhares. Os dois deuses não estavam muito longe quando se aperceberam de que Hymir e suas coortes iam rapidamente em seu encalço. Virando-se para enfrentá-los, Þórr os destrói, e leva o caldeirão para casa. O poema conclui, em um tom triunfante: “e os deuses beberão em deleite / cerveja em cada inverno na casa de Ægir” (para o último banquete sediado por Ægir, cf. cap. 6).

A história do caldeirão de Hymir se encaixa no padrão tradicional dos deuses tomando dos gigantes os objetos de que necessitam, pois, de uma perspectiva dos Æsir, eles simplesmente deram ao caldeirão dos gigantes um uso melhor. Há uma certa melancolia em



DeAgostini/SuperStock.

Þórr pescando a serpente Miðgarðs. Johann Heinrich Füssli (1788).

relação à consciência do gigante de suas perdas sucessivas: o cálice é esmagado em sua cabeça, o caldeirão é confiscado, e sua esposa conluía com o filho e seu notório companheiro assassino de gigantes para tomar ou destruir as posses estimadas do esposo. Como a mãe de Týr chegou a se casar com um gigante – porque ele, o deus associado à lei e à justiça, deveria ter uma paternidade gigante – não se sabe. Foi sugerido que talvez Loki tenha ocupado outrora o papel de Týr nessa história; nesse caso, não seria a única aventura na qual Loki e Þórr se associariam, e Loki parece ser uma mistura de sangue gigante com Æsir. O que surpreende, nesse poema, é a frieza de Hymir, que personifica as forças do inverno. Gotas de gelo tilintam em sua barba quando chega da caçada, e com o olhar frio

A expedição de pesca de Þórr

Após Þórr ter devorado quase toda a comida da casa de seu anfitrião, Hymir decide que vai pescar para repor os estoques de alimento. Provocativamente, Þórr arranca a cabeça de um dos touros de Hymir para usar como isca. Deus e gigante remam oceano adentro, além dos limites normais de pesca, e, embora capture duas baleias, Hymir expressa seu nervosismo quanto a pescar tão longe. Mas Þórr havia posto sua linha, e uma criatura

marítima não menos impressionante que a serpente Miðgarðs engole a isca de cabeça de touro. O poderoso monstro é puxado para fora do mar; deus e serpente se encaram em um impasse cósmico. Em alguns poemas antigos, Þórr mata a serpente Miðgarðs nesse momento, mas outras tradições exigem que a criatura sobreviva para lutar contra o deus no ragnarök. Figuras em pedras mostram como, na batalha titânica entre os dois, Þórr, algumas vezes, coloca seu pé direito na parte de trás do barco enquanto segura a linha em que o monstro está se agitando. Hymir, aterrorizado pelo comportamento ousado de Þórr na pesca, puxa uma faca e corta a linha, de modo que a serpente Miðgarðs mergulha de volta nas profundezas. Na versão de Snorri para a história, Þórr bate nos ouvidos de Hymir, de modo que ele cai do barco e se afoga; a serpente, enquanto isso, ganha tempo até o ragnarök.

devasta o que se encontra diante dele. Somente a insistência de sua esposa sobre as leis do parentesco e da hospitalidade fazem Hymir se lembrar de observar as normas sociais no que concerne a seu filho e o convidado, e há uma boa quantidade de comédia no horror dos gigantes com a forma como o prodigioso apetite de Þórr esgota seus estoques de comida.

Þórr, por sua vez, deleita-se em provocar seu anfitrião; as mesmas leis de hospitalidade que restringem Hymir também o restringem de matar o gigante em sua própria casa, mas, quando o gigante falha em honrar o acordo de dar o caldeirão àquele que o consegue levantar, é um alvo fácil para Mjölnir. Ele e os outros “baleias de lava” (seus parceiros gigantes) são rapidamente despachados por Þórr.



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavik.
Þjazi, sob a forma de águia, impede que o jantar dos deuses cozinhe.
De um manuscrito islandês do século XVIII.

✧ RECUPERANDO TESOUROS ROUBADOS ✧

Vimos, anteriormente, como o mestre de obras foi impedido no momento exato em que ia tomar posse do sol, da lua e de Freyja, quase afundando o mundo dos deuses e dos humanos em uma escuridão sem fim. Esse não é o único contragolpe na batalha pelos tesouros vitais que os deuses e os gigantes travaram. Em outra ocasião, Loki é feito cativo pelo gigante Þjazi, pai de Skaði. Três deuses – Loki, Óðinn e o misterioso Hœnir – partiram em uma jornada, na qual mataram e começaram a cozer um boi. Mas a carne não cozia, e, após um tempo, os perplexos e famintos deuses se aperceberam que acima, no carvalho sob o qual estavam cozendo, havia uma enorme águia pousada, que se declarou responsável por inibir o processo de cozimento. Loki pegou um grande bastão e golpeou a



Viktor Rydberg, *Our Fathers' Godsaga*, 1911 (Berlim).
Loki acompanha a incauta Iðunn em direção à floresta onde Þjazi espera para raptá-la. John Bauer (1911).

águia; ela voou, mas Loki e o bastão ficaram presos ao pássaro. Ele foi levado, seus ombros em sério risco de deslocamento, enquanto, desesperadamente, se agarrava. Para salvar sua vida, Loki concordou com a exigência da águia (que era o gigante Þjazi disfarçado): ele atrairia Iðunn para fora de Ásgarðr e para o poder do gigante. Ao dizer a Iðunn que havia encontrado, na floresta, algumas maçãs que se pareciam muito com as dela, e a persuadindo a trazê-las consigo para compará-las, Loki a enganou, fazendo com que deixasse Ásgarðr com ele. Þjazi desceu até Iðunn e saiu voando com ela, com suas maçãs e tudo.



British Museum, Londres.
Quatro rainhas das peças de xadrez de Lewis. As peças foram feitas no final do século XII, provavelmente na Escandinávia.

O exército adormecido

A romancista Francesca Simon, autora das histórias Henrique, o terrível, escreveu um romance, *The Sleeping Army* (O exército adormecido), publicado em 2012, sobre uma menina chamada Freya que sopra um chifre da era viking que se encontrava próximo às peças de xadrez de Lewis no Museu Britânico. Isso a precipita no mundo dos deuses. Freya tem de auxiliar dois ajudantes humanos de Thor (aqui chamados Alfie e Röskva) e um guerreiro berserker fedorento chamado Snot o Sábio a resgatar Iðunn e suas maçãs da juventude dos gigantes. Freya aprende muito sobre suas capacidades e cresce um bocado em sua corrida não apenas para evitar que os deuses envelheçam, mas também para impedir ela mesma e seus companheiros de se transformarem em peças de xadrez e se juntarem a outros buscadores fracassados na caixa do museu – o exército adormecido do título.

Uma vez mais, tendo colocado os deuses em apuros, Loki é incumbido de resolver a situação, pois, com a perda de Iðunn, os deuses não tinham mais acesso às maçãs da eterna juventude e começaram a envelhecer. Uma reunião do conselho revela que Iðunn havia sido

vista pela última vez na companhia de Loki; sua cumplicidade em seu desaparecimento é provada. Vestindo o manto de penas de falcão de Freyja, Loki voa para o salão de Þjazi, onde tira vantagem da ausência dos gigantes que estão fora pescando para transformar Iðunn em uma noz. Ele foge com ela e suas maçãs vitais. Quando Þjazi descobre sua perda, persegue Loki na forma de uma águia; os Æsir fazem uma grande pilha de lascas de madeira em volta do Ásgarðr e, enquanto o exausto Loki cai com sua carga exatamente dentro do muro, a águia é incapaz de parar e voa acima de sua presa. Os deuses colocam fogo nas lascas de madeira, e as penas da águia logo incendeiam. Quando abandona sua forma aviária, os deuses rapidamente o matam. A morte de Þjazi leva Skaði a Ásgarðr para buscar compensação, com as consequências que vimos no capítulo 1. Os deuses retomam sua dieta usual de frutas e são restaurados ao seu pleno vigor.

✂ ARRASTANDO PÓRR PARA CIMA ✂

Esse padrão mítico, no qual os gigantes se apropriam de algo crucial ao bem-estar dos deuses, é caricaturado em *Þrymskviðai* (“Poema de Þrymr”). Þórr acorda uma manhã e descobre que seu martelo *Mjöllnir* desapareceu; sua barba se eriça em alarme, e ele chama Loki. Dessa vez, Loki não está por trás do roubo e, voluntariamente, empresta o manto de penas de Freyja e vai para a Terra dos Gigantes, onde encontra o gigante *Þrymr*, que está sentado sobre um monte mortuário, trançando coleiras para seus elegantes cães de caça e aparando impecavelmente as crinas de seus cavalos; esse é, claramente, um gigante com pretensões aristocráticas. *Þrymr*, prontamente, admite que está com o martelo e declara que o devolverá somente se receber Freyja como sua noiva. Loki volta correndo com as notícias e, junto a Þórr, vai ver Freyja. Com uma típica falta de sutileza, eles anunciam francamente à deusa que ela deve se vestir de noiva e se aprontar para ir à Terra dos Gigantes para se casar. Freyja não recebe bem essas notícias:

*Furiosa ficou Freyja e bufou de raiva,
nisso, o salão inteiro dos Æsir tremeu;*

o grande colar dos Brisings caiu dela.

“Vocês ouvirão falar de mim como a mais louca por homens das mulheres se for com vocês para a Terra dos Gigantes.”

“POEMA DE ÞRYMR”, v. 13.

Parte da anedota, claro, é que Freyja é a “mais louca por homens das mulheres”, mas, mesmo assim, ela se recusa a aceitar casar-se com um gigante. O que fazer? Os deuses se reúnem em conselho, e Heimdallr tem a maravilhosa ideia de vestir Þórr de mulher e enviá-lo no lugar de Freyja. As enérgicas objeções de Þórr são desconsideradas, pois, como Loki indica, a menos que o martelo seja restaurado, os gigantes, em breve, estariam se dirigindo a Ásgarðr. E, assim, Þórr é vestido de mulher, com grinalda e um molho de chaves (símbolo da autoridade feminina na casa) pendurado em seu cinto. Freyja lhe empresta seu colar, o *Brisinga men*, como um toque final autêntico. Loki também se veste de mulher, e o par parte na biga de Þórr puxada por cabras.



Abbie Farwell Brown, *In the Days of the Giants: A Book of Norse Tales*, 1902
(Houghton, Mifflin and Co.).

Þórr sendo vestido de mulher, a fim de se passar por Freyja para o “casamento”
com Þrymr. Elmer Boyd Smith (1902).

Como Þórr ganhou seus servos

As cabras de Þórr, Tanngnjóstr e Tannggrisnir (Rangedora de Dentes e Moedora de Dentes), são animais muito úteis. Não só porque elas puxam a biga do deus, mas também porque, quando Þórr está viajando, pode matá-las e comê-las, e, depois, se seus ossos são colocados em suas peles, elas revivem na manhã seguinte, prontas para seguir a jornada. Certa vez, Þórr estava hospedado na casa de um homem pobre chamado Egill,

que não tinha carne para o jantar. Þórr matou as cabras e partilhou a carne com a família, alertando para que ninguém quebrasse os ossos para acessar o succulento tutano deles. Quando as cabras foram reconstituídas na manhã seguinte, uma estava visivelmente mancando, e Þórr perguntou furiosamente quem havia lhe desobedecido. O filho da família, Þjálfi, confessou, e o pai, aterrorizado, ofereceu os dois filhos ao deus como recompensa. Assim, Þórr ganhou dois servos humanos: Þjálfi, que aparece em várias aventuras, e a irmã Röskva, que é pouco mencionada.

Enquanto isso, na Terra dos Gigantes, Þrymr está tremendo de excitação, ordenando que sejam feitas preparações para o banquete de casamento e se gabando de suas posses:

*Vacas com chifres de outro caminham aqui no pátio,
bois da cor do azeviche para o deleite dos gigantes;
pilhas de tesouros eu tenho, pilhas de luxos eu tenho;
somente Freyja parecia estar faltando.*

“POEMA DE ÞRYMR”, v. 23.

Uma Freyja muito velada se senta para o banquete e surpreende seu noivo ao consumir “um boi inteiro, oito salmões / todas as guloseimas destinadas às mulheres / ... [e] três barris de hidromel”. Loki, como dama de honra, rapidamente explica que sua patroa não comera por oito noites, de tão loucamente ansiosa que estava para chegar à Terra dos Gigantes. Þrymr pensa em roubar um beijo de sua noiva, mas, quando espia sob o véu, fica alarmado com os ardentes olhos vermelhos da senhora. Pensando rápido, Loki explica que isso é provocado pela insônia em antecipação ao casamento. A irmã do gigante pede os presentes para a noiva, e, então, o martelo é finalmente apresentado, a fim de santificar o casamento – talvez, uma referência aos rituais de casamento de fato. Tão logo Þórr tem seu martelo na mão, esmaga a adúltera cunhada e assassina o restante dos convidados antes de partir com Loki de volta para casa. Ásgarðr está segura novamente, e o martelo voltou ao seu legítimo dono.

Essa história pode ser muito antiga, dada à falta de seriedade com a qual os deuses são tratados. Tanto Þórr quanto Freyja são indignos em suas respostas emocionais. Þórr anda às cegas em busca do martelo antes de chamar Loki; o urro e o busto ofegante de Freyja fizeram com que seu adorno favorito quebrasse e caísse – e não nos esqueçamos do alto preço que pagou aos anões por ele (cf. cap. 2). As pretensões sociais de Þrymr são claramente trespassadas por sua autossatisfação – tudo o que ele necessitava era a deusa da beleza e do sexo como sua esposa para completar sua coleção de objetos preciosos. A comédia de o mais masculino dos deuses ser forçado a se vestir de mulher, e a alacridade de Loki em se oferecer para participar também vestido de mulher, apontam, por um lado, para a ambiguidade de gênero que cerca Loki e sua mudança de forma, e, por outro, os fortes tabus culturais contra o travestismo e outras atividades transgêneras, particularmente se assumidas em conexão com a prática de *seiðr*. Óðinn é menos sensível a esse respeito; como veremos no capítulo 6, ele não está acima de se vestir como uma mulher, se as circunstâncias exigirem.

✠ A VISITA DE ÞÓRR A ÚTGARÐA-LOKI ✠

A história mais elaborada das transações de Þórr com os gigantes é contada em detalhes por Snorri. Þórr e Loki partem um dia para se aventurar na biga puxada por cabras. É quando Þórr

adquire seus dois servos humanos (cf. p. 111), e, na noite seguinte, o grupo se encontra em uma floresta. Diante deles, há um tipo de salão, onde buscam abrigo, mas, no meio da noite, ocorre um terremoto, e o grupo, alarmado, se amontoa numa sala menor, próximo ao salão principal. No dia seguinte, quando saem do salão, encontram, ao lado, um homem enorme deitado e roncando – a fonte do terremoto da noite anterior. Þórr está prestes a golpear essa figura com seu martelo quando ela desperta. O homem reconhece o deus, a quem saúda pelo nome, e pergunta: “Por que você tirou minha luva?” Os viajantes, surpresos, se apercebem que o salão no qual passaram a noite era a luva do gigante, enquanto a sala lateral era o polegar. O gigante, que se chama Skrímir, oferece sua companhia, e eles viajam juntos. Todas as suas provisões são colocadas em um saco que Skrímir carrega; nessa noite, Þórr se mostra incapaz de abri-lo para obter o jantar enquanto o gigante tira um cochilo. O deus fica tão incomodado que desfere em Skrímir o golpe mais poderoso que consegue com o Mjöllnir. Mas o gigante abre os olhos, murmura que uma folha do carvalho sob o qual está cochilando deve ter caído sobre ele e pergunta se todos já jantaram. O deus, humilhado, dissimula sobre sua fome e, no meio da noite, desfere um segundo golpe em Skrímir enquanto este dorme; uma mera bolota de carvalho, o gigante afirma quando se acorda pelo golpe. Um terceiro ataque não é mais bem-sucedido.

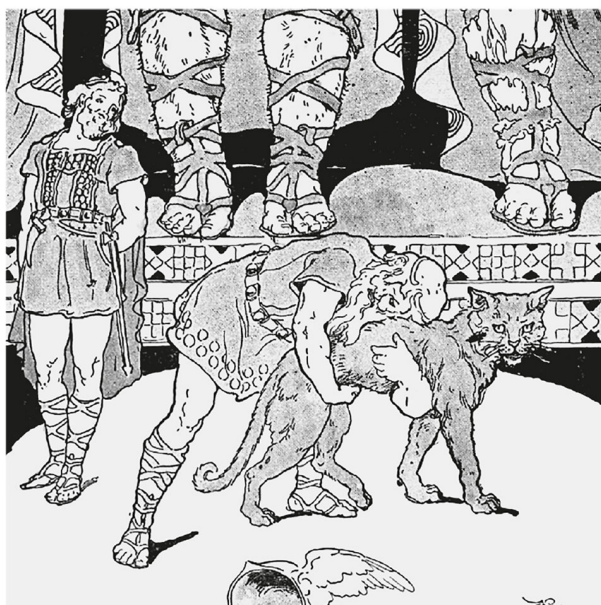
No dia seguinte, Skrímir se separa do grupo divino quando vão para uma morada de gigante chamada Útgarðr; seu senhor é (também) chamado Loki, tirando o apelido de sua casa. Skrímir pede que seus novos amigos não sejam prepotentes na casa de Útgarða-Loki, já que são meros bebês de colo em comparação com os homens poderosos na fortaleza. E os habitantes do salão são, na verdade, impressionantemente grandes. Útgarða-Loki acolhe seus hóspedes e os convida a participar de várias competições para entretenimento geral. O primeiro é Loki, que se voluntaria na competição de comer. Embora limpe sua gamela de comida em tempo recorde, seu oponente, Logi, come não apenas a comida e os ossos, mas também a própria gamela. Um a zero para os gigantes! Þjálfi participa de uma corrida contra um certo Hugi; embora o menino vá bem, em relação ao melhor dos três, ele, claramente, é o perdedor. A participação de Þórr em uma competição de beber é também lastimável. Ele é desafiado a esvaziar um chifre de líquido que, ao que tudo indica, pode



Wilhelm Wägner, *Nordisch-germanische Götter und Helden*, 1882 (Leipzig).
Um pequeno Þórr golpeia o gigante adormecido Skrímir; sua enorme luva está no primeiro plano. Friedrich Heine (1882).

normalmente ser esvaziado pelo mais débil bebedor em três goles. Mas, mesmo após três goles de tirar o fôlego, o nível no chifre havia baixado apenas um pouco. Agora, Útgarda-Loki expressa seu escárnio convidando o deus a tentar dois outros feitos: pegar seu gato e lutar com sua velha cuidadora. Lamentavelmente, Þórr não é mais impressionante; ele só consegue levantar uma pata do gato do chão, enquanto a cuidadora, Elli, consegue deixar Þórr em um joelho. Completamente embaraçados pelo desempenho de seu time, Þórr e seus amigos, mesmo assim, desfrutam da hospitalidade e, após um excelente café da manhã, se aprontam para voltar para casa.

Útgarda-Loki os acompanha até certa distância de sua fortaleza e depois revela a verdade sobre o que se passou: ele nunca mais deixará o poderoso deus voltar à sua morada, de tão perigoso que é. Pois Útgarda-Loki e Skrímir são um só; o saco de comida estava amarrado com fio mágico; o gigante adormecido tinha, magicamente, colocado uma montanha entre sua cabeça e os golpes de martelo de Þórr; e a evidência, uma montanha de cume plano, agora com três vales



Harriet Taylor Treadwell e Margaret Free, *Reading-Literature Fourth Reader*, 1913 (Chicago).

Þórr luta com o gato de Útgarda-Loki. Frederick Richardson (1913).

quadrados nela, é visível a alguma distante. Quanto à competição em Útgarðr, Loki havia competido contra Fogo, que, é claro, não teve dificuldade em consumir a gamela de comida; Þjálfi havia corrido contra Pensamento, e o chifre de beber estava conectado ao oceano. Não admira, então, que Þórr não tivesse sido capaz de esvaziá-lo, embora seus esforços em baixar o nível no chifre expliquem a existência das marés. O gato preto – bem, esse não era senão a própria poderosa serpente Miðgarðs; enquanto Elli, a cuidadora, era a Velhice, que põe todo homem de joelhos cedo ou tarde. Tendo transmitido essas informações, Útgarda-Loki e seu salão desaparecem, justo quando Þórr está levantando Mjöllnir para aniquilá-lo.

Essa história, com sua representação alegórica de Fogo, Pensamento e Velhice, sugere que Snorri tenha expandido uma história mais antiga na qual Þórr encontra um gigante ardiloso com uma luva enorme. Em “A querela de Loki” (cf. a seguir), Loki repreende o deus por ter se encolhido na luva e falhado em abrir o saco de comida; esses elementos ao menos devem ser tradicionais. Um detalhe curioso é o nome assumido de Skrímir de Útgarda-Loki. Seria ele, em algum nível, o duplo de Loki? O astuto deus se divide entre parecer inteligente em relação às rixas de Þórr e exibir um claro aspecto de gigante, determinado a defender a Terra de Gigantes contra a disposição de Þórr de atacar com seu martelo? Uma coisa é incentivar Þórr a matar todos os convidados gigantes do casamento após Þrymr roubar seu martelo, ou esmagar Hymir e seus soldados quando este falha em honrar a promessa de deixar Þórr levar o caldeirão, ou ouvir falar sobre o assassinato de gigantes no leste distante. Mas outra coisa muito diferente é vê-lo pronto para matar um homem dormindo que buscava apenas embaracá-lo, não feri-lo. A dignidade de Þórr é, de algum modo, recuperada pela revelação de que foi confrontado por forças metafísicas. Todavia, quando se encontra derrotado pelo oceano, pelo monstro cósmico que simboliza os

limites do espaço geográfico e pela Velhice, o aspecto mais importante do Tempo para nós, humanos, ele reage com impertinência. Essa caracterização equívoca de Þórr sugere que Snorri o redescreveu sob uma luz menos favorável, tirando sua indicação de histórias mais antigas.

✠ ÞÓRR VERSUS ÓÐINN ✠

Uma última percepção do papel de Þórr no sistema mitológico é oferecida no poema vívido *Hárbarðsljóð* (“O Canto de Hárbarðr”, ou do Barba Grisalha). Þórr está a caminho de casa quando chega a um fiorde. Ele chama o balseiro para pedir passagem, sem se aperceber de que o velho com o barco é seu próprio pai, Óðinn, disfarçado. Para surpresa de Þórr, o balseiro recebe sua jactância orgulhosa: “com Þórr você conversa aqui!”, com insultos e contrajactâncias. Os dois deuses participam de um *flyting*, uma troca formal de alegações de grandeza, refutações e contra-alegações. Mas, quando Þórr se gaba de matar gigantes, incluindo Hrungrnir e o pai de Skaði, Þjazi, e de golpear mulheres loucas e gigantas, as contra-alegações do balseiro não são de equiparar feitos heroicos. Em vez disso, se estiver contando a verdade, Óðinn tem estado ocupado seduzindo mulheres bonitas. “Como foi com elas?”, Þórr pergunta, soando um pouco invejoso. Óðinn responde:

*Teríamos mulheres alegres, se ao menos fossem amigáveis conosco,
teríamos mulheres mais inteligentes, se ao menos fossem fiéis a nós,
elas fariam o impossível
e, de um vale profundo,
cavariam o chão;
somente eu fui superior a elas com minha astúcia,
dormi com as sete irmãs
e tive seus corações e seus prazeres.
O que estavas fazendo enquanto isso, Þórr?
“O CANTO DE HÁRBARÐR”, v. 18.*

Essas mulheres misteriosas, descritas em termos enigmáticos, parecem ser o mesmo tipo de fenômeno natural, moldando o terreno de diferentes modos. Þórr responde com a afirmação de que jogou os olhos de Þjazi para o céu, onde se tornaram uma constelação, mas seu pai não se impressiona. Para cada um dos feitos de Þórr, Óðinn responde com uma jactância de ter liderado um exército (embora, aparentemente, não lute em pessoa), de seduzir mulheres ou de incitar conflitos – um papel tradicional para o deus que o ajuda a selecionar o pessoal certo para se juntar ao *Einherjar*. A fanfarronada de Þórr de nada o ajuda diante da indiferença de Óðinn às alegações de glória e honra. O deus sênior faz uma afirmação interessante: “Óðinn possui os nobres que caem em batalha / e Þórr possui a raça dos escravos!” (v. 24). Þórr era o deus mais popular na Islândia e na Noruega, talvez porque governasse o clima, crucial para aqueles que vivem da terra ou do mar e para aqueles que trabalham com suas mãos. Óðinn, enquanto isso, é mais claramente associado a aristocratas e poetas, consistente com seu papel em obter o hidromel da poesia para eles, e também é um patrono dos reis. O poema termina com Óðinn se recusando absolutamente a trazer a balsa para Þórr e afirmando que descobrirá que

Hrungnir era um gigante a quem os deuses, desavisadamente, convidaram para Ásgarðr para uma bebida, após ele e Óðinn terem competido em uma corrida de cavalos. O gigante ficou bêbado e começou a se gabar de que dismantalaria o Valhöll para levá-lo para casa na Terra dos Gigantes, destruiria Ásgarðr e mataria todos os deuses, exceto Freyja e Sif, as quais levaria com ele também. Quando Þórr voltou e encontrou um gigante bêbado no Valhöll, ficou enfurecido, mas, como Hrungnir estava desarmado, eles organizaram um duelo em outro lugar, nas fronteiras do próprio território de Hrungnir. Este tinha um coração feito de pedra, e um escudo da mesma substância; o aliado de Hrungnir era uma figura gigante feita de barro chamada Mökkurkálfi, um ente corajoso o bastante caso não tivesse recebido um coração de égua – o único órgão grande o bastante para movimentar sua poderosa estrutura. Þjálfi correu até Hrungnir enquanto se preparava para a batalha e avisou que Þórr estava vindo atrás dele – secretamente! Hrungnir, prontamente, ergueu seu escudo de pedra, somente para espionar Þórr em sua biga, cercado por trovão e relâmpago. A arma escolhida por Hrungnir foi uma pedra de amolar, que ele jogou em Þórr; a pedra se despedaçou em voo contra Mjöllnir, e um fragmento ficou cravado no crânio de Þórr. Enquanto isso, Hrungnir, indefeso, atacou o martelo de Þórr, caindo de modo que sua perna ficou sobre o pescoço do deus, prendendo-o. Þjálfr derrubou Mökkurkálfi com pouca dificuldade. Mas se mostrou impossível mover o corpo do gigante sobre o prostrado Þórr, até que chega Magni, o filho de três anos de Þórr com a gigante Jarnsaxa. Magni, facilmente, puxou o membro preso de seu pai, e lamentou que tivesse perdido a luta, “pois teria mandado o gigante para Hel com meus pulsos se o tivesse encontrado”. Tirar o fragmento da pedra de amolar da cabeça de Þórr não foi fácil. Este pediu ajuda a uma profetisa para extrair a pedra cantando, mas, enquanto ela estava cantando, ele acabou mencionando que havia dado ao seu esposo, Aurvandill, uma carona aos rios venenosos do norte. Seu dedão congelou no frio e Þórr jogou-o ao céu para que se tornasse a estrela da manhã. Essa notícia foi tão excitante que Gróa, a vidente, esqueceu-se completamente de seus encantos, e o fragmento de pedra permanece no crânio de Þórr até hoje.

sua esposa Sif é infiel a ele. Þórr tem de percorrer o longo caminho ao redor, a despeito das suas ameaças e do alarido.

Muitos dos principais mitos, portanto, mostram gigantes e deuses lutando pela posse de tesouros que simbolizam domínio sobre algum aspecto da cultura. Geralmente, os deuses saem por cima, mas os gigantes também têm suas vitórias, e há um sentimento inquietante de que, um dia – o dia do *ragnarök* –, eles terão a vantagem. Loki é seu homem infiltrado, ocupando um espaço liminar estratégico entre deuses e gigantes. Sua história (o que sabemos dela) e seu papel, até o começo dos eventos que anunciam o *ragnarök*, estão a seguir.

✧ NEM UMA COISA NEM OUTRA ✧

Loki é uma figura perturbadora e tantalizante no panteão divino. Não há evidências de que tenha sido cultuado (os astutos escolhem Óðinn como seu patrono), e ele não dá seu nome a fazendas,

montanhas ou outros elementos característicos da paisagem. Loki é considerado o filho de Laufey e Fárbauti, uma deusa e, talvez, um gigante. Se seu pai foi um gigante, isso explicaria muito sua natureza agressiva (normalmente, essas relações são proibidas) e suas lealdades divididas. Loki é contado entre os deuses; tem uma irmandade de sangue com Óðinn e, embora não leve muitos pactos a sério, Óðinn nunca desconsidera esse vínculo. Loki está entre os Æsir no início de sua história, ajudando-os a escapar da negociação com o mestre de obras, e partindo em jornadas com Óðinn e Hœnir para ver o que está ocorrendo no mundo. Seu comportamento impulsivo nessa expedição, como vimos anteriormente, levou à sua traição de Iðunn para entregá-la a Þjazi; no capítulo 4, veremos como o fato de ele, casualmente, ter jogado uma pedra numa lontra sonolenta dá início a uma longa cadeia de desastres.

A ambiguidade de Loki se estende à mudança de forma e ao transgenerismo. Copular com Svaðilfari, o cavalo do mestre de obras, levou-o a dar à luz o Sleipnir, o melhor dos cavalos. De acordo com uma sequência misteriosa em *Hyndluljóð* (“O canto de Hyndla”):

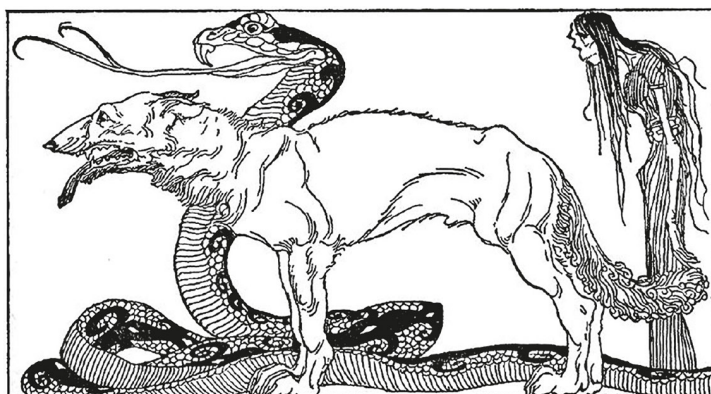
*Loki comeu um coração, assado em uma fogueira de madeira de tília,
a pedra de pensamento de uma mulher que encontrou meio queimada;
Loptr foi engravidada por uma mulher má,
da qual cada ogro na Terra descendeu.*

“O CANTO DE HYNDLA”, v. 41.

Loptr é outro nome para Loki; aqui, ele se torna parte da genealogia de todas as gigantas ao incorporar, de forma perversa, um coração feminino. “O canto de Hyndla” é um dos poucos poemas sobreviventes a caracterizar Freyja; ela monta, aparentemente, no javali dourado de seu irmão, a fim de visitar a giganta Hyndla (Cão Pequeno) para lhe fazer uma série de perguntas sobre origens e linhagens. O javali de montaria é, de fato, o protegido de Freyja (e, provavelmente, seu amante) Óttarr, que necessita ser capaz de recitar sua própria linhagem a fim de reivindicar sua herança. Embora Hyndla seja relutante em ajudar Freyja (e troque alguns insultos incisivos com ela), acolhe a tarefa e fornece mais informações do que Óttarr estritamente necessita – incluindo a gravidez de Loki como a origem dos ogros. O poema termina com a maldição irascível de Hyndla e a asserção triunfante de Freyja de que Óttarr, agora, tem informações suficientes para lutar contra seu rival, um certo Angantýr, pela herança.

✧ OS FILHOS DE LOKI ✧

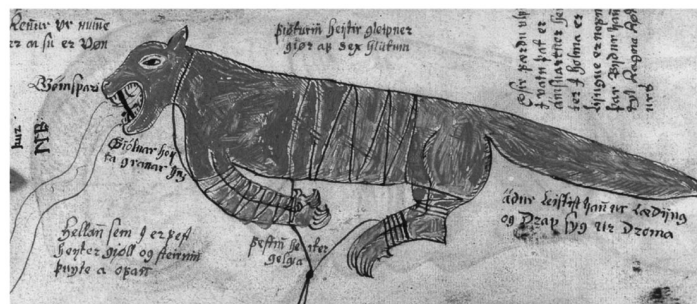
Loki tem dois filhos com sua esposa, Sigyn, variavelmente nomeado Váli (embora pareça improvável que esse filho compartilhe o nome com o caçula de Óðinn, vingador de Baldr) ou Nari e Narfi. Seus destinos são discutidos no capítulo 6. Fora do casamento, contudo, ele é pai de três filhos com a giganta Angrboða: Fenrir, o lobo; a serpente Miðgarðs; e Hel, a deusa da morte. A prole monstruosa deixa os deuses alarmados. A serpente Miðgarðs é lançada no oceano, onde repousa com sua cauda na boca. Hel, com uma face que é metade de um azul cadavérico, metade de uma coloração rosa humana



Padraic Colum, *The Children of Odin*, 1920 (Macmillan).
A serpente Miðgarðs, Fenrir e Hel: os filhos de Loki. Willy Pogany (1920).

saudável, recebe o reino de Niflheimr (Mundo de Névoas) para governar: o lugar para onde vão os mortos não heroicos (mulheres, crianças e aqueles que não morreram em batalha).

Fenrir, o lobo, é criado em Ásgarðr, mas ele logo está comendo quase toda a comida dos deuses e é decretado que tem de ser acorrentado. Os deuses não conseguem encontrar um grilhão forte o bastante para prendê-lo, e, após várias tentativas fracassadas, que divertiram Fenrir enormemente, fizeram um pacto com os anões para que fizessem uma corrente mágica. Forjada com seis coisas – algumas impossíveis, como o som dos passos de um gato, a barba de uma mulher, as raízes de uma montanha, a respiração de um peixe; e algumas mais ordinárias, como os tendões de um urso e a saliva de um pássaro –, as correntes eram macias, sedosas e aveludadas. Fenrir percebeu algo suspeito sobre essa fita aparentemente inofensiva e exigiu uma promessa de que os deuses o libertariam do grilhão se ele não pudesse quebrá-lo. Como os deuses hesitaram, Týr, bravamente, correu para colocar sua mão direita na boca da besta. Os grilhões foram colocados em torno das patas do lobo e ficaram duros como ferro quando a besta lutou contra eles. Então, diz Snorri, “todo mundo riu – exceto Týr. Ele perdera a mão”. Fenrir foi aprisionado em uma caverna, e uma espada foi presa entre



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavík.
Fenrir amarrado. De um manuscrito islandês do século XVIII.

A prole monstruosa de Loki

Os filhos de Loki representam as limitações metafísicas do mundo criado. Fenrir figura as forças do Tempo; seus parentes andam pelo céu nas trilhas do sol e da lua, com suas línguas de fora e suas mandíbulas escancaradas. Nesse grande dia, eles engolirão inteiramente os corpos celestes. A serpente Miðgarðs marca o extremo externo dos mares conhecidos; também chamada Cintureira de Todas as Terras, mantém o mundo coeso dentro de seu círculo fechado. E Hel, a personificação da Morte, é, como veremos adiante, uma anfitriã hospitaleira, recepcionando os mortos em seu salão, do qual nunca podem partir. Ela é o arquétipo de todas aquelas figuras do destino femininas desejosas e atraentes que vimos no capítulo 2, esperando para recepcionar homens em seu abraço eterno.

seus maxilares como um adorno, de modo que a boca permaneça sempre escancarada. Baba corre de suas mandíbulas, formando um dos rios mais poderosos do Mundo Exterior, e lá ele espera pelo fim do Tempo, a chegada do *ragnarök*.

Há mais sobre Loki e seu papel particular nos eventos prenunciando o fim do mundo no capítulo 6. No próximo capítulo, trataremos de alguns heróis humanos das lendas nórdicas: as figuras celebradas nos poemas heroicos nórdicos na segunda metade da Coleção Codex Regius. Esses são Völsungr, seu filho Sigmundr e seus descendentes, habitantes dignos do Valhöll.

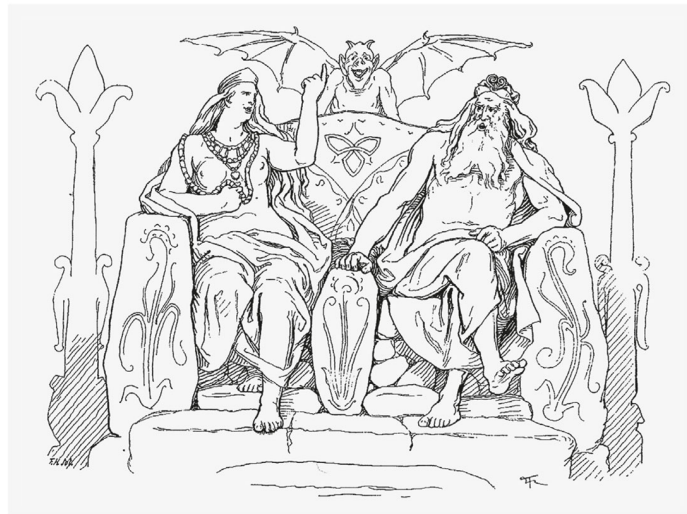
4



ADEQUADOS PARA O VALHÖLL:
HERÓIS HUMANOS

✠ ÓÐINN COMO PATRONO ✠

De todos os deuses, Óðinn e Þórr são os que parecem ser mais frequentemente invocados pelos humanos, ao menos em nossos textos sobreviventes. Como a literatura heroica é amplamente composta pela elite social, não surpreende que Óðinn figure de forma predominante nela como o ancestral dos reis e o patrono dos heróis. O poema *Grímnismál* (“Ditos de Grímnir”) mostra Óðinn dando uma exibição virtuosa de sabedoria; ele é torturado por ser colocado entre dois fogos sem comida e bebida por oito noites. O filho do rei, Agnarr, oferece-lhe um chifre de bebida, uma ação que desencadeia a revelação de Óðinn de sua identidade e poder. Como Óðinn passa a estar no primeiro lugar nessa situação? A (provavelmente muito tardia) prosa que prefacia o poema conta como Óðinn e Frigg criaram dois filhos do Rei Hraðungr. Os meninos foram pescar e perderam de vista a terra. Eles chegaram próximo de uma pequena



Karl Gjellerup, *Den ældre Eddas Gudesange*, 1895 (Copenhagen).
Frigg e Óðinn sentados no trono elevado Hliðskjálf. Frigg ganha pontos em relação a Óðinn ao afirmar que seu protegido, o Rei Geirrøðr, é mesquinho com seus visitantes.
Lorenz Frølich (1895).

fazenda, na qual uma velha cuidou de Agnarr, o mais velho, e, um velho, do mais jovem, Geirrøðr. Agora, essas duas figuras eram os deuses disfarçados, e, na primavera, o velho encontra um barco e os envia para casa, sussurrando algo no ouvido de Geirrøðr antes de se despedir. Quando chegam na casa de seu pai, Geirrøðr foi o primeiro a pular na terra, dando ao barco com seu irmão um rápido empurrão de volta para o mar com as palavras: “Vá para onde troll o receberá!”. E o barco foi. Agnarr desapareceu.

Mais tarde, quando Óðinn e Frigg estão sentando no trono elevado Hliðskjálf, contemplando os mundos, Óðinn não pode resistir em marcar uns pontos. “Veja!”, ele diz, “lá está seu filho adotivo criando filhos com uma ogra em uma caverna, E lá está meu filho adotivo governando seu reino”. Frigg responde que Geirrøðr é um rei terrível; ele é tão mesquinho com comida que tortura seus visitantes se acha que são demais. Isso Óðinn obviamente tem de investigar. Frigg envia Fulla, sua serva, para Geirrøðr, para avisar que um mágico está indo visitá-lo. Geirrøðr, prontamente,

captura o visitante e faz com que este seja torturado. No final do poderoso monólogo de Óðinn, ele finalmente revela sua identidade:

*O Terrível, agora, tomará
o homem assassinado cansado de armas;
eu sei que sua vida terminou;
os dísir estão contra você, agora você pode ver Óðinn,
aproxime-se de mim se puder!*

“DITOS DE GRÍMNIR”, v. 53.

Na pressa para resgatar o visitante, Geirrøðr tropeça, cai sobre sua espada e morre. Agnarr, o filho nomeado em homenagem ao irmão traído de Geirrøðr, assume o trono.

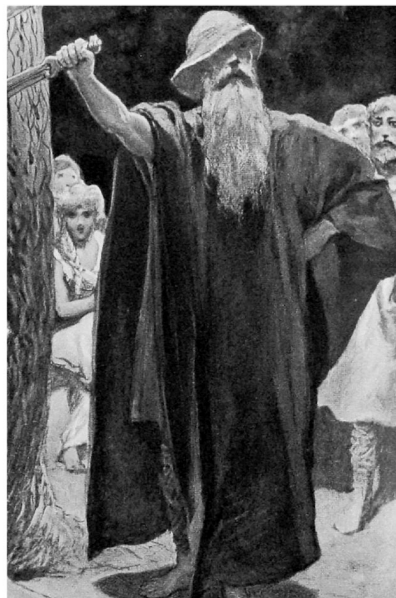
Como deus do parentesco, Óðinn precisa se certificar de que os governantes cumpram a obrigação importante da hospitalidade. Todavia, seu papel nessa pequena história também reconhece que trapaça e pensamento rápido podem ser cruciais para tomar o trono. Embora o autor da passagem da prosa insista que a acusação contra Geirrøðr era absolutamente injustificada, e que o mau tratamento do deus fosse o resultado da calúnia de Frigg, a tortura do visitante de Geirrøðr – mágico ou não – coloca o julgamento do rei em questão. Parece certo que a trapaça de Geirrøðr sobre o irmão foi motivada por Óðinn, mas esse destino – ou a intervenção dos deuses, jogando seu próprio jogo provado –, finalmente, leva um segundo Agnarr ao trono. Esse Agnarr goza da aprovação de Óðinn, pois ter dado o chifre de beber ao deus é, com efeito, um sacrifício, um reconhecimento tácito do *status* de Óðinn, e Agnarr reina por um longo tempo após seu pai.

✠ A LINHA VÖLSUNG E A ESPADA FATAL ✠

A dinastia dos Völsungs, cuja história é tratada neste capítulo, deve sua própria existência a Óðinn. De acordo com a saga sobre eles (provavelmente composta em torno de 1250), o membro mais antigo da linhagem era um homem chamado Sigi, dito ser filho de Óðinn. Após matar um escravo, Sigi foi banido; Óðinn conseguiu ajudá-lo a adquirir alguns navios de guerra, e Sigi começou a saquear. Ele ficou rico, criou um reino e se casou. Seus cunhados acabaram tramando contra Sigi e o assassinando enquanto seu filho Rerir estava longe.

A maçã mágica

Dinastias dependem do sucesso reprodutivo, e a esposa de Rerir, filho de Sigi, não lhe deu filhos. Frigg pediu a Óðinn para ajudá-lo, e este enviou uma valquíria com uma maçã mágica, imediatamente devorada por Rerir e (presumivelmente) a rainha. Ela engravidou, mas esse estado durou seis anos! A rainha morreu, dando à luz um filho de bom tamanho num parto por cesariana. Esse foi Völsungr, que cresceu para se casar com a própria valquíria que havia supervisionado sua concepção. E Hljóð, a valquíria, deu-lhe não menos que dez filhos e uma filha. Os mais jovens eram gêmeos: um menino chamado Sigmundr e uma menina, Signý.



Martin Oldenbourg, *Walhall, die Götterwelt der Germanen*, 1905 (Berlim).
Óðinn crava a espada na árvore Barnstokkr no salão de Völsungr. Emil Doepler (1905).

A espada na árvore

Reconhecemos que o misterioso estrangeiro que crava a espada na árvore no salão de Völsungr é Óðinn. Ele está concedendo uma dádiva na próxima geração de seus descendentes, para colocar uma perspectiva positiva nessa ação. Se não, veio para semear problemas, para descobrir qual dos dez filhos de Völsungr está apto a levar a linhagem adiante. A centralidade da árvore nos lembra da Árvore do Mundo Yggdrasill, crescendo no centro dos mundos enquanto Barnstokkr cresce no salão de Völsungr. Seu nome, que significa “Linhagem de Criança”, enfatiza o interesse dessa parte da saga em genealogia, na progressão da dinastia, do arrogante e irascível Sigi a Völsungr e seus filhos, dos heróis que nasceram de deuses e valquírias por magia até defensores humanos, embora ainda concebidos por meios um tanto aberrantes.

Rerir retornou e matou todos aqueles envolvidos na morte de seu pai. Assim, assassinato de parentes e traição se tornaram inscritos na linhagem de Völsung desde o início.

Quando sua filha Signý cresceu, Völsungr arranhou um casamento para ela com o Rei Siggeirr da Gautlândia, no sul da Suécia. Durante o banquete de casamento, um ancião caolho com um chapéu puxado para baixo sobre seus olhos entra no salão de Völsungr com uma espada na mão. Ele a crava na grande árvore, Barnstokkr, que cresce no meio do salão, afundando a espada até o punho. O homem anuncia que aquele que puder puxar a espada do tronco poderá tê-la: uma espada melhor jamais chegará à sua mão.

Como a Espada na Pedra do mito arturiano, essa espada só pode ser puxada pelo escolhido de Óðinn, que se mostra ser o irmão de Sigý, Sigmundr. Seu novo cunhado, Siggeirr, oferece o triplo

do peso da espada em ouro por ela, mas Sigmundr recusa: se a espada fosse para Siggeirr, teria cedido com seu esforço para puxá-la. Siggeirr deixa isso passar por ora, mas prevemos problemas pela frente. Não muito depois, chega um convite de retribuição para Völsungr e seus filhos visitarem Siggeirr e Signý na Gautlândia, mas é uma armadilha. Siggeirr ataca os parentes da esposa; Völsungr é morto, e os irmãos, capturados.

Buscando desesperadamente um modo de impedir que o esposo execute seus irmãos, Signý implora para que sejam colocados no tronco (*stocks*) e deixados na floresta, enquanto ela tenta conceber um plano de resgate. Mas, a cada noite que passa, uma enorme loba (que alguns diziam ser a mãe bruxa de Siggeirr) chega e devora um dos irmãos, até restar apenas Sigmundr. A essa altura, Signý decidira o que fazer. Ela envia um criado para dar mel a seu irmão gêmeo; ele espalha mel em toda a face e espera pela loba. Em vez de atacá-lo, ela começa a lamber o mel de sua face. Sigmundr aproveita a chance: ele abre a boca da loba e morde sua língua, segurando-a tão firmemente até arrancá-la. Contorcendo-se em agonia, a loba destroça o tronco; enquanto ela morre, Sigmundr escapa para as profundezas da floresta.



Padraic Colum, *The Children of Odin*, 1920 (Macmillan).
Sigmundr, amarrado, morde a língua da loba. Willy Pogany (1920).

✠ VINGANÇA, INCESTO E LOBISOMENS ✠

Como um homem contra todos os guerreiros de Siggeirr, Sigmundr não tinha chance alguma de se vingar. Signý tinha dois filhos com seu odioso esposo, mas o teste da coragem deles mostrou que eram muito débeis para se aliarem ao tio, e eles foram mortos. Signý se desespera para conseguir um vingador adequado. Trocando sua aparência com uma feiticeira itinerante, ela visitou Sigmundr no esconderijo subterrâneo e dormiu com ele, enquanto a feiticeira permaneceu com Siggeirr. Assim, Signý dá à luz um filho que é duplamente Völsung: Sinfjötli. Ele passou nos testes da mãe e do tio com facilidade e foi viver com Sigmundr. Sinfjötli era tão duro que ele e o pai inclusive passaram um tempo como lobisomens, após encontrarem peles de mudança de forma nos bosques. Mas a dupla lutou na forma de lobo, e Sigmundr cortou a garganta de seu filho com os dentes. Não fosse por uma folha mágica, trazida para o triste Sigmundr-lobo por um corvo (sem dúvida, odínico), que reviveu o morto Sinfjötli, o plano de vingança teria dado em nada.

Agora, pai e filho se sentiam prontos para a vingança e foram ao salão de Siggeirr. Eles se esconderam detrás de uns barris de

A testagem de Sinfjötli

Antes de enviar Sinfjötli a Sigmundr, Signý costurou sua camisa nele, passando a agulha através da carne e do linho. Depois, arrancou a roupa de seu corpo e lhe perguntou se doeu. “O avô Völsungr não acharia isso doloroso”, respondeu o menino, com orgulho. Encorajada, Signý o despachou para Sigmundr em seu esconderijo na floresta. Sigmundr lhe entregou um saco de farinha e lhe pediu para fazer pão enquanto estivesse fora. Ao retornar, Sinfjötli ofereceu o pão a Sigmundr. Este se recusou a comê-lo, pois havia uma cobra venenosa no saco. Sinfjötli disse ter percebido algo se movendo, mas apenas a amassou até a morte enquanto preparava a massa. Embora os filhos de Signý com Siggeirr tivessem se assustado com o serpenteante objeto no saco e não tivessem conseguido fazer pão, Sinfjötli foi claramente feroz o bastante para assumir a vingança por seus tios e avô assassinados.

cerveja em uma sala externa, mas um dos dois filhos de Signý os identificou à espreita. Signý insistiu que deveriam ser mortos para evitar que revelassem o segredo; embora o bondoso Sigmundr não tenha conseguido matar os filhos da irmã, Sinfjötli não teve tanta compunção. Matou os dois pequenos e os jogou, provocativamente, na frente de Siggeirr. Capturados e sepultados em um enorme monte, os dois homens escaparam novamente com a ajuda de Signý e, prontamente, puseram fogo no salão de Siggeirr. Signý revelou a verdade sobre o parentesco de Sinfjötli, beijou o irmão e o filho, e caminhou de volta ao fogo. O trabalho de sua vida, a vingança pelo pai e pelos irmãos, estava completo, e não poderia sobreviver ao estigma do incesto.

Finalmente, Sigmundr retornou às suas terras ancestrais com o filho estranhamente gerado, onde se casou e teve outros dois filhos. Sua história é relatada a seguir. Sinfjötli é um companheiro e irmão leal aos descendentes do pai, mas termina sendo morto em decorrência da traição de sua madrasta.

A morte de Sinfjötli

Borghildr, a nova esposa de Sigmundr, tem um irmão, e ele e Sinfjötli competem pela mesma mulher. Há um duelo, no qual o irmão de Borghildr é morto. Ela prepara um chifre de bebida contendo veneno e oferece a seu enteado. Sinfjötli desconfia, pois a bebida parece estranha, e, por duas vezes, expressa suas suspeitas ao pai. Sigmundr é tão duro que nenhum veneno pode prejudicá-lo. Impacientemente, ele pega o chifre e toma da bebida, sem nada sofrer. Quando um terceiro chifre é oferecido, Sinfjötli repete suas dúvidas: “Essa bebida está turva, pai!” Sigmundr responde: “Filtra com seu bigode, filho!” Então, Sinfjötli bebe – e morre. Transtornado, Sigmundr carrega o corpo para longe, até chegarem a um fiorde. Um barqueiro aparece e se oferece para atravessá-los, mas só há espaço para o cadáver no barco. O barqueiro anuncia que Sigmundr deve caminhar em torno do fiorde, começa a andar e desaparece para sempre. Dessa vez, o barqueiro não

necessita ser descrito como idoso e caolho para que o reconheçamos como Óðinn, que vem para levar Sinfjötli para casa, no Valhöll.



Richard Wagner Museum, Bayreuth/Dagli Orti/The Art Archive 135
Statens Historiska Museet, Estocolmo.
As valquírias, de uma produção de 1896 da ópera de Richard Wagner, *A Valquíria*.

✦ HELGI, O HERÓI SAGRADO ✦

Incrustada na “Saga dos Völsungs”, e recontada em dois poemas édicos, está a história de Helgi, o filho de Sigmundr com Borghildr. O nome de Helgi significa “o sagrado” e pertence a um tipo lendário recorrente: o herói amante de uma valquíria (cf. p. 33). Essa história foi introduzida ao

ciclo Völsung, pois o herói sagrado deve ser filho de alguém, e Sigmundr é um pai tão bom quanto qualquer outro. Helgi, como Váli, filho de Óðinn, é precoce:

*O filho de Sigmundr se encontra em sua cota de malha,
um dia de vida; agora, o dia nasceu!
Perspicazes seus olhos como guerreiros;
ele é o amigo dos lobos, deveríamos estar felizes.*

“PRIMEIRO POEMA DE HELGI, ASSASSINO DE HUNDINGR”, v. 6.

As bestas de batalha

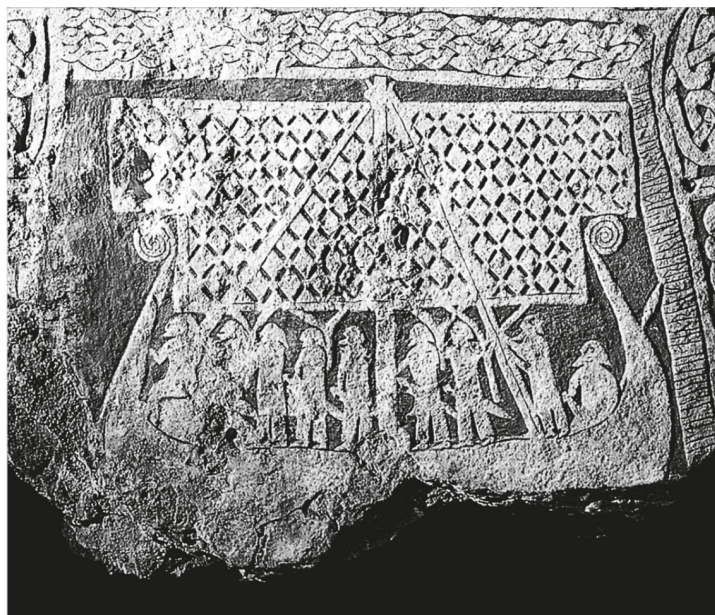
As bestas de batalha são o corvo, a águia e o lobo. Na tradição germânica, eles têm presciência de quando batalhas estão por ocorrer e vão até o campo de massacre, antecipando, avidamente, sua devoração da carniça. Não há aclamação mais elevada na poesia nórdica antiga do que dizer de um rei que ele, frequentemente, dava café da manhã aos lobos.

Assim, um corvo comenta com o outro, avidamente antecipando os cadáveres, que essa prodigiosa criança proverá para as bestas da batalha banquetearem.

Helgi faz seu nome matando um certo Rei Hungingr e muitos de seus filhos quando tem apenas quinze anos. No caminho de volta de sua vitória, Helgi encontra Sigrún, a bela valquíria que o ama; ela pede ajuda para lidar com Höðbroddr, o pretendente com quem o pai deseja que ela se case; “Mas, Helgi, eu chamo Höðbroddr / um rei tão impressionante quanto o filhote de um gato!”, ela acrescenta. Helgi promete ajudá-la e, a despeito dos mares perigosos descritos na excitante poesia, desembarca onde Höðbroddr e seus aliados o esperam:

*Havia o impacto dos remos n’água e o choque do ferro,
escudo batido contra escudo, os vikings remavam;
precipitando-se sob os nobres
arremeteu o navio do líder para longe da terra.
Helgi ordenou que a vela alta fosse montada,
sua tripulação não se encolhia de encontro às ondas,
quando a terrível filha dos Ægir
quis emborcar o ainda encilhado cavalo das ondas.*

“PRIMEIRO POEMA DE HELGI”, v. 27, 29.



Statens Historiska Museet, Estocolmo.
Um navio da era *viking* retratado em uma imagem gravada em
pedra de Tjängvide, Gotlândia.

A terrível filha dos Ægir é uma onda, e o “cavalo das ondas ainda encilhado”, o barco de Helgi. A batalha termina com a vitória de Helgi, e ele adota uma Sigrún extática. O “Primeiro poema de Helgi” termina aqui; no “Segundo poema”, que relata a parte anterior da história em mais detalhes, Sigrún parece mais humana. A valquíria que se regozija em massacres recua horrorizada quando descobre que o pai e todos os irmãos, com exceção de um, morreram, de modo que pode, agora, escolher seu esposo. Helgi faz as pazes com o irmão sobrevivente, Dagr, mas, logo, oferece sacrifício a Óðinn por vingança; o deus lhe dá uma lança, com a qual Dagr mata Helgi.

Helgi ainda não estava quite com a vida; uma criada relata ter visto o morto Helgi e seu séquito cavalcando no monte sepulcral. Sigrún fica tão eufórica “quanto os vorazes falcões de Óðinn / quando ficam sabendo da carne fumegante do massacre”, assim como os corvos que elogiaram a coragem de Helgi em seu nascimento. Sigrún não teme passar uma última noite apaixonada com seu esposo morto no monte, beijando sua boca ensanguentada e bebendo bons licores com ele. Helgi revela que as lágrimas dela o estão perturbando; sua tristeza excessiva o está impedindo de ir para a próxima vida. Chega a aurora, Helgi e seus homens cavalgam rumo ao Valhöll, para jamais retornarem. Sigrún pode ter conseguido deixar o esposo partir, mas a tristeza e o luto a levaram à morte pouco depois.

✦ SIGURÐR, O MATADOR DE DRAGÕES ✦

A morte de Sinfjötli e a consequente transgressão de Borghildr deixa Sigmundr sem um herdeiro. Agora, com idade avançada, ele pede a mão de Hjördís, a filha do Rei Eylimi. Um pretendente rival, o Rei Lyngvi, filho do Hundingr morto por Helgi, também se apresenta. Oferecida uma escolha, Hjördís opta pelo mais velho e mais renomado Sigmundr, e o casamento vai adiante. A

resposta de Lyngvi é lançar uma invasão. A grávida Hjördís e sua serva se refugiam nos bosques enquanto Sigmundr e o pai dela se juntam na batalha contra os invasores. A despeito de sua idade, Sigmundr não é derrotado até um caolho com um chapéu de aba larga e um manto negro aparecer diante dele. Ele obstrui o golpe da espada de Sigmundr com sua lança, e a espada se despedaça. O curso da batalha muda; Sigmundr e seu sogro, Eylimi, caem.

Hjördís recolhe os fragmentos da espada de seu esposo moribundo e é resgatada do campo de batalha pelo aliado de seu esposo, o Rei Álfir. Em sua corte, ela dá à luz Sigurðr, que é criado por Reginn o Ferreiro. O objetivo secreto de Reginn é usar o jovem herói para recuperar o tesouro guardado pelo irmão de Reginn, Fáfnir, o dragão. No entanto, Sigurðr tem seu próprio conjunto de prioridades. Seu padrasto o autoriza a escolher um cavalo de sua criação; lá, Sigurðr encontra um homem barbudo que o aconselha e, depois, revela que o cavalo escolhido, Grani, é descendente do próprio cavalo de Óðinn, Sleipnir. Não tarda muito para que Sigurðr chegue à masculinidade heroica. Reginn reforja a espada de Sigmundr, Gramr, para ele, e Sigurðr monta uma expedição naval contra Lyngvi



Granger, NYC/Alamy.
Kirsten Flagstad com Brünnhilde em *Die Walküre*, de Wagner, em 1938.

A versão de Wagner

Em *Die Walküre* (“As valquírias”), de Wagner, a segunda ópera do “Ciclo do anel”, Siegmund e sua irmã Sieglinde estavam há muito separados, e ela está num casamento infeliz com Hunding. Quando Siegmund, escapando de seus inimigos, refugia-se na casa do casal, o irmão e a irmã se apaixonam, embora compreendam sua relação, e fazem amor. No dia seguinte, Siegmund tem de lutar com Hunding, e Wotan decreta que Siegmund perderá. Brünnhilde, a filha valquíria de Wotan, é enviada para garantir que isso

ocorra. Mas Brünnhilde se apieda de Siegmund, e ele está perto de vencer quando Wotan, repentinamente, aparece e despedaça sua espada, Nothung, com um golpe de sua lança. Siegmund cai morto nas mãos de Hunding. Brünnhilde recolhe os fragmentos da espada e Sieglinde para ela e foge. Wotan pune sua filha errante lhe destituindo de sua divindade e decretando que deve se casar. Sieglinde está grávida do herói e Siegfried refugia-se na floresta.



Universitetets Oldsaksamling, Oslo/Werner Forman Archive.
Reginn, à esquerda, e Sigurðr reforjam a espada Gramr de Sigmundr. Um detalhe das portas de madeira entalhadas da Igreja de Hylestad, Noruega, c. 1200.

em vingança por seu pai. A campanha contra Lyngvi é um grande sucesso e traz muito prestígio a Sigurðr. Agora, finalmente, é hora de ele provar sua coragem contra o dragão.

Fáfnir se torna um dragão

Reginn e Fáfnir eram irmãos; seu terceiro irmão, Otr, costumava se transformar em uma lontra para pegar peixes. Um dia, os três deuses – Loki, Óðinn e Hœnir – toparam com ele, e Loki jogou uma pedra em Otr, matando-o. Os deuses pegaram a pele de lontra e, sem querer, a mostraram a Hreiðmarr, pai de Otr, que prontamente exigiu recompensa por seu filho. Os deuses conseguiram ouro capturando o anão Andvari e tomando tudo o que tinha, inclusive um anel sobre o qual o furioso anão lançou uma maldição. E, tão logo Hreiðmarr aceitara o tesouro, seus filhos exigiram uma parte, e Fáfnir matou seu pai por isso. A maldição estava claramente funcionando. Fáfnir, então, transformou-se em um dragão e repousa sobre o tesouro acumulado, enquanto Reginn tramava para obter o ouro para si.



Universitetets Oldsaksamling, Oslo/Werner Forman Archive.
Sigurðr mata Fáfnir, o dragão. Um detalhe das portas de madeira entalhada da Igreja de Hylestad, Noruega, c. 1200.

Reginn leva Sigurðr até o brejo onde a grande serpente repousa sobre sua pilha de ouro. Reginn aconselha o herói a cavar uma vala, deitar nela e atingir o dragão no coração com a espada quando este descesse ao rio para beber, afastando-se, depois, do perigo. Quando Sigurðr começa a cavar, um velho barbudo aparece e o aconselha a cavar várias valas, de modo que o sangue venenoso do dragão escorra inofensivamente. Depois, ele desaparece. Essa é a última vez que Sigurðr vê o patrono de sua família; na verdade, é a última aparição de Óðinn nesse ciclo lendário até as mortes finais de Hamðir e Sörli, como veremos. O combate de Sigurðr com Fáfnir é tão pouco dramático que chega a desapontar ; a emboscada das valas é bem-sucedida, e o dragão moribundo troca profecias (“meu irmão será sua morte, como ele foi a minha”) e sabedoria com o jovem herói. Reginn emerge de seu esconderijo e ordena que Sigurðr asse o coração do dragão em uma fogueira enquanto ele cochila. Sigurðr faz o que ele ordena; espeta o coração para ver se está pronto e queima o dedo. Quando o lambe para aliviar a dor, descobre que agora

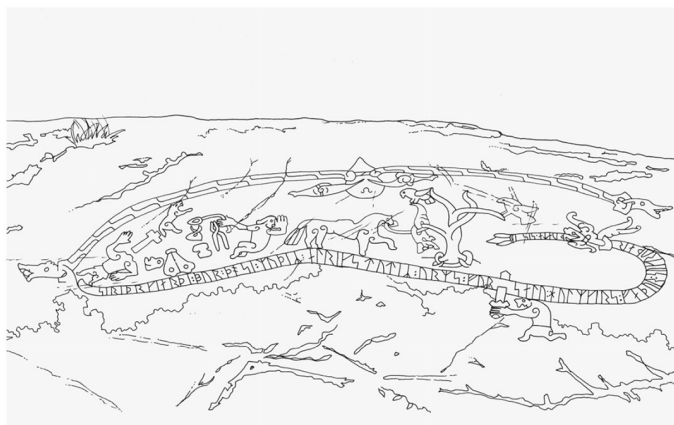


Ilustração de Dra. Dayanna Knight.

A pedra de Ramsund, Suécia, c. 1030. O cinto rúnico forma o corpo do dragão, perfurado por baixo por Sigurd. Dentro do laço, da esquerda para a direita, o morto Reginn; Sigurd provando o sangue do dragão; Grani, o cavalo; e os pássaros falantes, pousados sobre a árvore.

Sigurd nas imagens em pedras

As aventuras de Sigurd são frequentemente ilustradas nos monumentos de pedra da era viking. A versão mais conhecida está na pedra de Ramsund sueca, que mostra a história do assassinato de Otr, por meio do assassinato do dragão (o cinto rúnico através do qual Sigurd está enfiando sua espada) para o cozimento do coração, o aviso dos pássaros e o assassinato de Reginn. Há outras pedras rúnicas suecas com entalhes similares, em estados variados de restauração. Imagens de Sigurd enfiando o dedo na boca são muito comuns nas esculturas de pedra britânicas; existem imagens do salão de Ripon e Kirby em Yorkshire. Na Ilha de Man existem várias cenas relacionadas a Sigurd entalhadas em cruzeiros de pedra. Há uma imagem particularmente boa na pedra rotulada Andreas 121, mostrando Sigurd assando o coração de Fáfnir (claramente fatiado em anéis) e colocando o dedo na boca. O cavalo Grani está olhando sobre seu ombro, com as orelhas levantadas para ouvir os pássaros. Em outro local de Man, vemos Sigurd golpeando o dragão com sua espada; outra pedra mostra Loki atirando a pedra em Otr e Grani com o ouro em suas costas.

entende a língua dos pássaros. Um bando de nuthatches pousados próximo lhe avisa, como fez Fáfnir, que Reginn planeja matá-lo pelo ouro. Sigurd impede isso cortando a cabeça de Reginn, recompensando Grani com o tesouro e partindo para sua próxima aventura: o encontro com a valquíria adormecida sobre a montanha Hindarfjall.



Foto: Carolyn Larrington.
Sigurðr assa fatias do coração de Fáfnir sobre o fogo, enquanto Grani olha sobre seu ombro. Detalhe de uma cruz de pedra da era *viking*, Andreas 121, Ilha de Man.

O dragão de Tolkien

Smaug, o dragão de J.R.R. Tolkien em *O Hobbit*, recebe o nome de uma palavra nórdica antiga que significa crept [“infiltrado”]. Ele é baseado no dragão de Beowulf, um monstro voador que expira fogo, mas diferente do dragão do inglês antigo, e, muito mais como Fáfnir, Smaug pode falar. Ele tem uma longa conversa com Bilbo, o hobbit, que o distrai com uma fala enigmática enquanto ele espiona o ponto vulnerável do dragão, um lugar em sua axila onde suas escamas ficaram finas. Esse conhecimento, comunicado a Bard o Arqueiro, por um melro amigável, permite-lhe derrubar o dragão dos céus. Bard é um dos Homens de Dal, os quais, como Sigurðr, compreendem a língua dos pássaros.

No poema inglês antigo *Beowulf*, que é muito anterior à saga e, provavelmente, aos poemas épicos no qual ela está baseada, a luta com o dragão é atribuída a Sigmundr, não a seu filho, e é um combate muito mais audacioso. Beowulf também participa em um conflito épico contra um dragão que ama tesouros, que se esconde em um pequeno monte em seu reino. Provocado pelo ladrão de um único cálice de ouro, esse dragão infligiu uma feroz destruição sobre a terra. Beowulf, ajudado por seu parente jovem Wiglar, mata a besta, salva seu povo e conquista o tesouro, mas à custa de sua própria vida. O dragão de Beowulf é uma criatura alada de quatro pernas que expira fogo e inerentemente mais difícil de lidar do que a serpente rastejante Fáfnir; ele tem de ser encurralado em seu monte e combatido de perto, a despeito de sua expiração flamejante. O outro grande matador de dragões do norte, Ragnarr Calças Felpudas, cuja história é contada no capítulo 5, usa astúcia para derrotar seu monstro e vive para contar a história.

✦ SIGURÐR E A VALQUÍRIA ✦

Guiado por seus amigos pássaros, e tendo comido mais do coração de Fáfnir, Sigurðr vai para Hindarfjall. Lá, cercada por uma parede de escudos, dormindo em sua cota de malha, está uma

valquíria. Ela desobedecera Óðinn dando vitória a um belo príncipe jovem, em vez de dá-la a seu oponente ancião, e tinha de ser punida: Óðinn a havia picado com um espinho sonífero e decretado que deveria se casar. O jovem herói acorda a mulher, que o cumprimenta calorosamente, oferece-lhe uma “bebida da memória” e lhe transmite sabedoria mágica e social. Aqui, as tradições nórdicas se tornam complicadas. Os poemas édicos nomeiam a valquíria como Sigdrífa (Provocadora de Vitórias) e seus conselhos marcam o ponto após o qual toda uma seção do manuscrito está faltando. Quando a coleção recomeça, Sigurðr já está na corte dos Gjúkungs (cf. a seguir) e envolvido nos triângulos amorosos interconectados estabelecidos



Foto: Carolyn Larrington.
Estátua de Sigurðr (Siegfried) e Grani da fonte Siegfried, Berlim,
esculpida por Emil Cauer o Jovem (1911).

pela trapaça de seus cunhados. Na “Saga dos Völsungs”, a valquíria é nomeada como Brynhildr; aqui, ela assume o papel de Sigdrífa, cuja função pode simplesmente ter sido dar orientação vital ao herói.

Brynhildr claramente deve ter um elemento valquíria/donzela escudeira em sua história, pois, na saga, Sigurðr fica noivo dela na montanha e parte. Agora, ao menos na saga, o jovem deixa o mundo épico heroico para trás e entra na esfera do romance cortês; um domínio tão repleto de duplicidade quanto qualquer dos salões do rei do início no ciclo. Embora tenha assassinado preventivamente o pai adotivo, Sigurðr está malpreparado para lidar com os tipos de politicagem que agora encontrará.

Sigurðr vai para a corte dos Gjúkungs em Worms, no Reno, onde, os irmãos Gunnarr e Högni o recebem, e a mãe deles, Grímhildr, trama para uni-lo à família casando-o com a filha Guðrún. Guðrún

Uma moderna recriação da lenda de Völsung

O autor Melvin Burgess escreveu dois romances para jovens adultos baseados na lenda de Völsung. Esses estão estabelecidos em uma Inglaterra cyberpunk do futuro, onde a engenharia genética é difundida e chefes de gangues lutam pelo controle de Londres. O primeiro, Bloodtide [Maré de sangue] (1999), é baseado na história de Sigmundr e Signý, enquanto o segundo, Bloodsong [Cantiga de sangue] (2005), segue o destino de Sigurðr: sua busca para resgatar Bryony, o equivalente de Brynhildr, da cidade subterrânea onde é mantida cativa e a duplicidade da parte de seus amigos Gunar e Hogni. Burgess extrai sua imagística de jogos de computador, filmes e histórias em quadrinhos para criar sua visão extraordinária. Ambos os romances reimaginam vividamente as lendas, de forma que envolvem os conflitos dos adolescentes para encontrar suas identidades e para descobrir no que realmente acreditam.

rapidamente se apaixona pelo belo recém-chegado; Grímhildr dá a Sigurðr uma “bebida do esquecimento” mágica, e ele logo fica noivo de Guðrún, inconsciente de seus votos anteriores. Agora, Gunnarr decide buscar uma noiva para si e ouve falar da donzela-escudeira Brynhildr, que habita seu salão cercada por um muro de fogo. Ela havia jurado se casar somente com o homem que conseguisse atravessar as chamas. Os jovens partiram juntos, mas o cavalo de Gunnarr hesita diante da flamejante barreira. Somente Grani tem a coragem de galopar através do inferno. Ajudados pela mágica de Grímhildr, Gunnarr e Sigurðr trocam de aparências, e, disfarçado de Gunnarr, Sigurðr cruza o muro de chamas e passa três noites com Brynhildr, pousando sua espada entre eles para garantir castidade. Profundamente infeliz, Brynhildr suspeita que algo está faltando: claramente, apenas Sigurðr, seu noivo, poderia atravessar as chamas? E, todavia, aqui, é Gunnarr, reivindicando ela como sua noiva.

Um duplo casamento é celebrado, durante o qual a “bebida do esquecimento” perde o efeito para Sigurðr; ele recorda de seus votos, mas decide permanecer silente. Brynhildr está atônita e miserável com sua perfídia. Quando Guðrún e Brynhildr discutem sobre precedência, quando estão se banhando no rio, Guðrún revela a trapaça praticada sobre a cunhada. Brynhildr se fecha no quarto, planejando a vingança. Nem Gunnarr nem Högni, nem, ainda, um Sigurðr arrependido, que se oferece para abandonar Guðrún e se casar com ela, podem mitigar a fúria de Brynhildr.

*Eu tenho de ter Sigurðr – se não ele morrerá –
aquele jovem eu terei em meus braços.
As palavras que estou agora falando lamentarei depois,
Guðrún é sua esposa, e eu, de Gunnarr;
as odiosas nornas decretaram esse longo tormento para nós. [...]
Vou prosseguir sem felicidade nem esposo,
me darei prazer com meus pensamentos selvagens.*

“POEMA CURTO SOBRE SIGURÐR”, v. 6, 7, 9.

Outras complicações são reveladas nos poemas édicos, quando a sequência é retomada após as folhas faltantes. Brynhildr foi forçada a se casar com seu irmão Atli, que ameaçara retirar sua parte da herança familiar caso se recusasse. Relutante em entregar sua liberdade, Brynhildr concebeu o teste do muro de chamas e fez o juramento de se casar somente com o homem que conseguisse cruzá-lo, um juramento que ela, agora, foi induzida a romper. Brynhildr sugere a Gunnarr que Sigurðr foi seu “primeiro homem”, uma afirmação que faz sentido em termos do noivado anterior (e, na verdade, em uma tradição, o casal tem uma filha – cf. cap. 5). Gunnarr interpreta essa afirmação como Sigurðr tendo mentido sobre as noites castas que ele e Brynhildr passaram juntos após a travessia do muro de chamas. Gunnarr não quer perder Brynhildr nem seu tesouro, mas ela não se reconciliará com ele. Seu irmão Högni deseja, sinceramente, que nenhum deles jamais tivesse posto os olhos em Brynhildr. E ela própria quer Sigurðr morto.



Richard Wagner, *Siegfried & the Twilight of the Gods*, 1911 (Londres).
Brünnhilde cavalga Grani em direção às chamas, no final de *Götterdämmerung*.
Arthur Rackham (1911).

O conflito doméstico logo atinge seu ponto de crise; Gunnarr e Högni fizeram juramentos tão fortes a Sigurðr que temem rompê-los, então servem uma cerveja mágica potente ao seu irmão mais jovem, Guttormr, que não fizera o juramento, e Sigurðr é assassinado. Diferentes poemas édicos sugerem locais distintos para isso; um diz que o herói morre a caminho da Assembleia, com sua morte revelada por um Grani sem cavaleiro que galopa até Guðrún. Ou que ele é assassinado na floresta, enquanto caçava, como no *Nibelungenlied* no alto-alemão médio. Na tradição nórdica antiga de maior peso, Guttormr o mata enquanto está deitado na cama com Guðrún; ela desperta e se vê banhada no sangue do esposo. Guðrún fica tão traumatizada que, no início, não consegue sequer chorar, até que sua irmã lhe mostra o cadáver do esposo. Brynhildr permanece com raiva; ela amaldiçoa a mulher que salvou a sanidade de Guðrún. Guðrún busca refúgio na Dinamarca, longe das tumultuosas repercussões da morte de Sigurðr. Vingança parece fora de questão, pois matar os irmãos por

Brünnhilde e Siegfried de Wagner

A Brünnhilde de Wagner é despertada pelo herói Siegfried no Ato III da terceira ópera do ciclo, Siegfried, e os dois esperam ser felizes juntos. Mas, no começo da ópera final, Götterdämmerung (“O crepúsculo dos deuses”), Siegfried anseia por outra aventura e deixa sua amada, zarpando o Rio Reno abaixo nas garras de Gunther, Hagen (filho do Nibelungo Alberich e do meio-irmão de Gunther), e da irmã deles, Guttrune. A trama se desenrola como na saga, com uma “bebida do esquecimento”, uma troca de aparências, a trapaça de Brünnhilde e seu relutante casamento com Gunther. Quando Brünnhilde se apercebe do que está ocorrendo, ela revela a Hagen o segredo de como Siegfried pode ser morto, e Siegfried é assassinado enquanto estão caçando na floresta. A decisão de Brünnhilde de morrer na pira funerária de seu amado precipita o fim do domínio dos deuses, mas o anel amaldiçoado, que passou de Siegfried para Brünnhilde e, novamente, a Siegfried, é, finalmente, devolvido por Brünnhilde para as donzelas do Reno, de quem foi roubado.

tramarem a morte de seu esposo dizimaria sua família e traria pouca satisfação – e quem sobrou para cometer esse assassinato?

Brynhildr logo percebe que, ao provocar a morte de Sigurðr, não lhe resta nada pelo que viver. Ela sobe em sua pira funerária e se prepara para morrer, proferindo uma longa profecia sobre o lúgubre futuro dos Gjúkung. E, assim, termina a linha Völsung – pois o pequeno filho de Guðrún e Sigurðr foi morto com o pai. Brynhildr morre espetacularmente. Um poema édico, *Helreið Brynhildar* (“A cavalgada a Hel de Brynhildr”), mostra sua jornada após a morte para encontrar Sigurðr. Ela passa pela casa de uma gigante que a reprova: “teria sido melhor para você ficar com sua tapeçaria / do que ir visitar o homem de outra mulher”. Brynhildr, dizendo “sua estúpida” à gigante, começa a se defender: “os herdeiros de Gjúki me privaram de amor / e me tornaram uma quebradora de promessa”. E, assim, ela segue para se unir ao amado Sigurðr, para nunca mais se separar dele novamente.

✠ GUÐRÚN E ATLI ✠

Brynhildr não consegue esquecer a má-fé dos Gjúkung e seu involuntário ex-amante, e sai da lenda em um arroubo glorioso. A pobre Guðrún, cuja traição ao segredo do esposo desencadeou a catástrofe, deve encontrar um modo de continuar. A despeito das terríveis premonições que Brynhildr proferiu em seu monólogo final, a família de Guðrún logo se mobiliza para levá-la para casa e casá-la novamente. O novo esposo é Atli (Átila o Huno), irmão de Brynhildr, que se ressentido do tratamento que a família dispensa à irmã. Os Gjúkung lhe devem uma mulher, e Guðrún é enviada para se casar com ele. Novamente, as tradições variam. Em um poema, é dito que eles se deram bem no início, que “eles amorosamente / se abraçavam diante dos nobres”; em outro, eles trocam recriminações sobre quem se comportava pior com quem, em uma exibição horrível de alteração. Atli e Guðrún têm dois filhos, mas o líder dos hunos está preocupando em se apropriar do tesouro que pertencia ao ex-esposo de sua esposa, agora, nas mãos dos irmãos dela.



Universitetets Oldsaksamling, Oslo/Werner Forman Archive.
Gunnarr no ninho de cobras. Um detalhe das portas de madeira entalhada da Igreja de
Hylestad, Noruega, c. 1200.

Um convite amigável para Gunnarr e Högni (a despeito das premonições de Guðrún de que a traição subjaz a ela) é aceito. Em um poema, os irmãos suspeitam que Atli lhes quer mal, mas consideram covardia se recusar a ir; em outro, o mensageiro revela a trama somente quando estão quase na casa da fazenda de Atli. Os irmãos lutam desesperadamente e são capturados. Gunnarr se recusa a revelar o paradeiro do tesouro, a menos que veja o coração de Högni extirpado de seu corpo. Após uma tentativa de usar o coração de um escravo, Högni é assassinado: “Então, Högni riu enquanto extirpavam seu coração, / forjador vivo de cicatrizes, jamais pensou em gritar”. Gunnarr, agora, sabe que o segredo perecerá com ele; ele é jogado em um ninho de cobras, e, embora toque sua harpa para acalmar as serpentes, uma termina atingindo seu coração e Gunnarr morre.

Enquanto isso, em casa, Guðrún se vingou de seu esposo de uma forma terrível. Quando ele retorna do ninho de cobras, ela o recebe, oferece-lhe uma bebida e serve aperitivos para ele e todos os outros hunos, para acompanhar a cerveja. Somente depois ela revela o que estão comendo:

*Você está mastigando com mel, sangrentos como cadáveres,
os corações de seus próprios filhos – parceiros de espadas;
você está enchendo o estômago, orgulhoso senhor, com carne humana morta,
comendo-a como aperitivos e enviando-a para a cadeira alta.*

“POEMA DE ATLI”, v. 35.

Guðrún havia massacrado seus filhos, e Atli os havia comido. Nesse poema, ela leva os eventos a um rápido desfecho, esfaqueando seu esposo bêbado na cama, colocando fogo no salão e descendo à beira do mar, onde pretende se afogar. Mas as ondas a afastam em direção à terra do Rei Jónakr, onde um terceiro casamento a espera.

Em outro poema que relata esses eventos, Guðrún graceja enquanto chama os meninos até ela: “há muito tempo queria curar vocês da velhice”. Os meninos, calmamente, aceitam seu destino,

“Esta cadeia de dores”

Outro poema posterior revela que Brynhildr tinha uma irmã, Oddrún, que amava Gunnarr “como Brynhildr deveria amar”. Uma vez que Brynhildr estava morto, o tirânico Atli se recusou a deixar Oddrún se casar com o viúvo de sua irmã. Oddrún e Gunnarr tornaram-se amantes secretos até serem apanhados. Assim, Atli tinha um duplo motivo para o assassinato de seu cunhado: honra da família e tesouro retido. Tanto Guðrún quanto Oddrún compartilham e expressam prontamente a dor que é o destino das mulheres nesta cultura patriarcal e vingativa: “a todas as senhoras – que vossas dores diminuam, / agora que esta cadeia de dores foi contada”, conclui Guðrún em seu último pronunciamento na Edda poética.

avisando: “logo será sua trégua da fúria / quando você descobrir o resultado”. Ao assassinar os filhos e forçar o pai deles a pôr de volta dentro de si os filhos que são carne de sua carne, Guðrún mostra um sinal notadamente vivido da rejeição da linhagem na qual havia sido incorporada. As últimas partes do ciclo Völsung-Gjúkung desenvolvem o tema dos maus-tratos às mulheres, tratadas como meros objetos de troca entre grupos familiares, criaturas cujos sentimentos necessitam pouca consideração na busca por vantagem política por meio do forjamento de alianças.

A VINGANÇA DE GUÐRÚN POR SUA FILHA

No movimento final da vida de Guðrún, ela se casa com o Rei Jónakr e tem mais dois filhos. Então ocorre novamente uma tragédia. Guðrún e Sigurðr também tiveram uma filha, que agora é revelada, Svanhildr, “um dos meus filhos a quem mais amei em meu coração; / assim era Svanhildr em meu salão / como um raio de sol luzindo esplendidamente”. Svanhildr é enviada para se casar com Jörmunrekkr, rei dos godos. O filho de Jörmunrekkr, Randvér, de um casamento anterior, busca sua nova madrastra, com a idade muito próxima à sua, e, na jornada para casa, eles parecem ter se tornado amigos. Não fica claro se ambos se apaixonaram, como Tristão e Isolda – cuja história havia começado a circular na Escandinávia no começo do século XIII –, ou se as alegações contra eles eram mera calúnia. Mas Jörmunrekkr foi persuadido de que sua honra havia sido impugnada; ele enforcou o filho e fez com que a esposa fosse pisoteada por cavalos até a morte. Do patíbulo, Randvér lhe enviou seu próprio falcão depenado, e Jörmunrekkr, rapidamente, compreendeu o simbolismo: ele havia se mutilado executando o próprio herdeiro. Mas essa compreensão veio muito tarde; o enforcamento já havia começado.

Para Guðrún, as notícias de que o último vínculo com seu querido Sigurðr, a sua filha Svanhildr, havia sido exterminado de um modo tão horrífico exige que ela se vingue em Jörmunrekkr. Ela chama seus filhos Hamðir e Sörli e, chorando, pede-lhes que partam em uma missão de vingança pela irmã. Os jovens são relutantes – um ataque a Jörmunrekkr na fortaleza dos godos é como um suicídio – e a lembram de que, quando ela compara desfavoravelmente a coragem deles à de seus irmãos, como eles ativaram o ciclo de vingança-assassinatos que ela agora busca perpetuar. Uma irmã tem de ser vingada como um irmão certamente seria? A questão fica suspensa no ar; assassinar mulheres é raro nas lendas nórdicas, e a ética da situação era incerta. A

história se desenvolve em dois poemas. Em um, os filhos partem em sua missão, deixando a mãe para trás a pranteá-los e sua filha perdida,

O Rei Jörmunrekkr

Jörmunrekkr, um governante histórico dos godos, parece ter sido infame por seu comportamento tirânico, pelo que aparece no poema inglês antigo *Deor* (que, como mencionado no capítulo 2, também conta a história de Weland o Ferreiro). Ermanric, como é chamado no inglês antigo, tem uma “mente de lobo”. “*Þæt wæs grim cyning!*” (“Aquele rei terrível!”), o poeta nos diz, e muitos guerreiros desejavam que o reino pudesse ser derrubado e Ermanric, deposto. E, de fato, ao menos no nórdico antigo, ele encontra um fim merecido e horrível.

e para requerer a construção de uma grande pira funerária de madeira de carvalho. Nesse momento, ela está pronta para partir desse mundo e se unir ao seu amado Sigurðr. “Encilha, Sigurðr, o cavalo negro brilhante, / o cavalo de batalha de patas rápidas – deixe-o galopar até aqui”, ela comanda.

Em outro poema, Hamðir e Sörli partem furiosos, incitados pela mãe a buscar vingança por Svanhildr. A caminho da residência de seu pai, eles encontraram o meio-irmão, que lhes oferece assistência de maneira enigmática: “como um pé ajuda o outro”. Erpr, o meio-irmão, está, metaforicamente, sugerindo que parentes são partes do mesmo corpo, mas os outros dois se recusam deliberadamente a decodificar o significado e o abatem onde se encontra. Contra todas as expectativas, eles entram no salão dos godos e capturam Jörmunrekkr, cortando suas mãos e seus pés e jogando-os no fogo. Mas o rei atina a gritar para seus homens (pois se dá conta de que os irmãos são magicamente invulneráveis): “Apedrejam-nos!”, e seus guerreiros obedecem. Na “Saga dos Völsungs”, a ordem para apedrejar os irmãos vem, inevitavelmente, de um misterioso ancião caolho que, repentinamente, entra no salão. Por fim, apercebendo-se de sua loucura em matar Erpr (“Sem sua cabeça estaria Erpr agora se estivesse vivo”), os irmãos morrem, parabenizando-se por terem lutado bem, e se comparando a águias, bestas de batalha que pousam sobre as pilhas dos mortos. Por fim, o ciclo de morte e vingança se extingue. Não restaram mais Gjúkung ou Völsung.

O longo ciclo Völsung/Gjúkung é a sequência mais conhecida e influente de lendas heroicas do norte, graças às óperas de Richard Wagner e do poema épico de William Morris, *The story of Sigurd the Volsung and the fall of the Niblungs* [“A história de Sigurd, o Volsung e a queda dos Nibelungos”], publicado em 1876, no mesmo ano em que o “Ciclo do anel”, de Wagner, estreou em Bayreuth. Mas há um bom número de outras histórias de heróis preservadas nas lendas nórdicas, heróis cuja ética, muitas vezes, torna difícil escrever sobre eles. Vamos encontrá-los no próximo capítulo.

5



OS HERÓIS DO
MUNDO VIKING

✧ HERÓIS ESCANDINAVOS ✧

O capítulo anterior mostrou como a catastrófica história dinástica dos Völsungs e dos Gjúkung foi recontada em uma sequência de poemas, que exploravam a ética do comportamento heroico e tudo o que ela envolve: a sobrevalorização do parentesco masculino e das redes de amizade em relação à percepção das mulheres sobre sua própria individualidade, a natureza problemática da vingança e a extraordinária atração do tesouro. Tudo isso define o tipo de heroísmo nórdico que foi herdado da tradição germânica. Há pouco sentimento de altruísmo, de poupar a comunidade combatendo monstros, guerreando contra exércitos invasores ou de dar às mulheres liberdade para fazerem suas próprias escolhas. A queda dos Völsungs e dos Gjúkung é um lembrete salutar de que há mais coisas na vida heroica do que o melindre de sua própria honra. Neste capítulo aprenderemos sobre vários heróis nórdicos bem conhecidos e suas diferentes compreensões sobre o que faz um herói.

✧ STARKAÐR O FORTE ✧

Starkaðr teve uma herança difícil; seu avô foi um gigante que raptou uma princesa, e seu pai Stórvirk nasceu maior e mais forte do que muitos homens. Stórvirk fugiu com Unnr, a filha do Jarl de Hálogaland, no norte da Noruega, contra os desejos da família dela. Os irmãos de Unnr os perseguiram até a ilha onde estavam vivendo e queimaram a família viva. De algum modo, Starkaðr escapou e foi recebido pelo Rei Haraldr de Agde, no sul da Noruega. Haraldr, mais tarde, foi assassinado pelo rei de Hordaland (onde agora fica Bergen), e Starkaðr, com três anos, foi criado por um homem com o estranho nome de Hrosshárs-Grani (Grani Crina de Cavalo, ecoando o nome do notável cavalo de Sigurðr). Nove anos depois, o filho de Haraldr, Víkarr, foi buscar vingança por seu pai e encontrou Starkaðr na casa de Hrosshárs-Grani. O jovem Starkaðr era um aparentemente inútil “mordedor de carvão”. Mas ele era, também,

Mordedores de carvão

Os mordedores de carvão são garotos preguiçosos e pouco promissores que recebem seu nome da prática de se sentarem ao redor do fogo, recusando-se a fazer qualquer coisa útil. Muitas vezes eles são calados e taciturnos. Tendem a irritar muito seus pais, mas suas mães frequentemente os defendem, argumentando que, no fim, os garotos simplórios e indolentes vão acabar se saindo bem. Muitos heróis nórdicos antigos começaram a vida desse modo. Um exemplo clássico é Offa de Angeln (norte da Alemanha) na descrição que Saxo faz dele. Ele era calado quando jovem e seu pai Wermund o julgava um tolo. Wermund então ficou cego e os vizinhos saxões ameaçaram invadir seus domínios. Wermund se ofereceu para enfrentar seu rei em um duelo, mas eles declararam que lutar contra um homem cego seria uma desonra. Isso estimulou Offa a agir. Ele lutou contra dois campeões saxões ao mesmo tempo, mas suas espadas se quebravam devido à sua enorme força. Wermund rapidamente mandou desenterrar sua antiga espada – ele a havia abandonado quando perdeu a visão – e a entregou a seu filho. Com essa arma (que tinha o nome bizarro de Skræp), Offa conquistou vitória e honra

entre os Anglos. J.R.R. Tolkien fundou uma sociedade de “Mordedores de carvão” em Oxford em 1926 – na verdade um grupo de leitura de textos nórdicos antigos – e o nome se manteve por muito tempo após seus dias.

extremamente grande, com uma compleição escura – e já tinha barba aos doze anos!

Víkarr deu armas a Starkaðr e partiu com ele em seu barco para buscar pelo assassino do pai. O rei de Hordaland e seus guerreiros lutaram vigorosamente, mas os irmãos adotivos prevaleceram. Starkaðr ficou horivelmente ferido:

*Ele [o oponente de Starkaðr] me cortou dolorosamente
com sua espada de ponta afiada contra meu escudo,
arrancou o elmo de minha cabeça e cortou meu crânio;
meu maxilar foi aberto até os dentes posteriores
e deixou minha clavícula esquerda arruinada.*

“FRAGMENTO DE VÍKARR”, v. 14.

Contudo, ele sobreviveu e, por quinze anos, foi o amigo mais querido e o braço direito de Víkarr, na guerra e na paz. Contudo, nada dura para sempre, e, numa estação de ataques, Víkarr decidiu voltar para Hordaland para lutar. A frota pegou apenas ventos contrários, e, quando jogaram lascas de madeira para adivinhar o porquê, tornou-se aparente que Óðinn queria um sacrifício: alguém tinha de ser enforcado. E, surpreendentemente, tocou ao Rei Víkarr. Todos ficaram muito quietos e decidiram fazer uma reunião no dia seguinte para discutir isso.

No meio da noite, quem poderia aparecer no acampamento senão Hrosshárs-Grani? Ele acordou silenciosamente seu filho adotivo Starkaðr e o levou em um barco a remo até uma pequena ilha arborizada. Doze cadeiras foram ordenadas em círculo numa clareira; onze foram ocupadas, e o próprio Hrosshárs-Grani sentou-se na duodécima. Os outros o saudaram como Óðinn, e ele anunciou que havia feito a convocação para julgar o destino de Starkaðr. Þórr, um dos presentes, tinha implicância com Starkaðr, pois a menina que havia fugido com seu avô havia, anteriormente, rejeitado Þórr como pretendente, preferindo um gigante – e sabemos como Þórr se sente em relação aos gigantes. O deus proclamou que Starkaðr não deveria ter filhos. Óðinn desempenhou a parte da boa fada madrinha, decretando que Starkaðr deveria viver por três vidas humanas. “E ele realizará um feito mau em cada uma delas”, anunciou Þórr. A competição entre os deuses continuou. Enquanto Óðinn declarava que seu filho adotivo teria as melhores vestimentas e armas, muitos tesouros, vitória em batalhas, o dom da habilidade poética e seria honrado por todos, Þórr contrapunha com maldições: Starkaðr não terá casa nem terras, será um miserável, nunca achando que seu tesouro é o bastante; ele será ferido em cada batalha, incapaz de se lembrar dos poemas que compôs, e, embora possa ser altamente honrado por nobres, será horrível para as pessoas comuns, que o odiarão. O coletivo divino concordou com esse destino para Starkaðr, e ele foi levado de volta ao acampamento. Hrosshárs-Grani pediu uma recompensa pelo trabalho da noite, e Starkaðr concordou. “Dê-me o rei”, pediu o ancião, e ele entregou a Starkaðr uma lança disfarçada para parecer um junco.

No dia seguinte, no conselho, Starkaðr veio com um plano. Eles deveriam simular um sacrifício do rei. Ele identificou uma árvore com um galho baixo para enforcamento, o toco de uma árvore foi colocado abaixo dele. Um novilho foi morto, e suas vísceras foram torcidas em um laço corrediço. Víkarr concordou que não poderia haver perigo possível subir no toco com o laço,

pendurado no galho baixo, apenas frouxamente colocado em torno de seu pescoço. Então se posicionou lá, e Starkaðr o golpeou com o junco em sua mão, dizendo: “Agora vos entrego a Óðinn!” Mas, enquanto golpeava Víkarr, o laço apertou em torno do pescoço do rei, e o galho da árvore saltou para cima, o tronco no qual o rei estava rolou – e o inofensivo junco se tornou uma lança. Perfurado pela lança e enforcado, Víkarr morreu como um sacrifício odínico. Mais um herói para o Valhöll, mas Starkaðr foi forçado ao exílio.

Esse único feito contou como uma vida inteira de vilanias de Starkaðr. Em outra parte, vemos que, sem dúvida, devido à descendência de gigantes, nasceu com quatro braços extras, os quais Þórr, gentilmente, arrancou dele, de modo que parecesse um pouco mais humano. Após a morte de Víkarr, Starkaðr parte para atacar várias terras, onde conquista vitórias notáveis. Ele desenvolveu um ódio surpreendente por atores e outros artistas; deixou Uppsala, onde estava presente durante um dos grandes sacrifícios, porque não conseguiu tolerar os “movimentos corporais efeminados” dos participantes, e, na Irlanda, mandou açoitar completamente um bando de atores e cantores. Embora estivesse a serviço da coroa holandesa, após o assassinato do Rei Frodi da Dinamarca, Starkaðr deixou a corte de seu filho, desgostoso com a autocomplacência do jovem Rei Ingeld, e viajou por toda parte.

Ele retornou à Dinamarca no momento exato; a irmã mais jovem de Ingeld fora prometida a um norueguês, Helgi, mas um bando de irmãos guerreiros selvagens, liderados por Angantýr (do qual falaremos adiante), desafiou Helgi pela mão da noiva. Starkaðr concordou em encontrá-los em um único combate e matou todos, embora tenha ficado severamente ferido, com os intestinos pendendo de um enorme corte. Starkaðr se apoiou numa rocha. Um homem guiando uma carroça parou e lhe ofereceu ajuda em troca de uma recompensa, mas Starkaðr decidiu que esse homem era muito inferior e simplesmente o insultou – mostrando o desprezo pelas pessoas comuns que Þórr lhe havia infligido. Outro salvador apareceu, mas, quando o herói ferido o questionou, esse homem admitiu ter se casado com uma criada. Isso também o desqualificava. Uma escrava também foi rejeitada; e, finalmente, um agricultor nascido livre teve permissão para pôr bandagem no estômago de Starkaðr e colocar suas vísceras para dentro.

Starkaðr voltou para a casa de Ingeld, mas ficou surpreso ao descobrir que a esposa alemã de Ingeld havia apresentado uma culinária europeia interessante (carne com molhos!), almofadas, músicos (um *bête noire* particular, como sabemos), conversa espírita e cálices de vinho decorados. O pior de tudo, Ingeld havia perdoado e promovido os homens que haviam assassinado seu pai. Starkaðr denunciou em um longo poema todas as práticas decadentes que via ao seu redor; um que Saxo Grammaticus cita em detalhe e em latim. Isso teve o efeito desejado; Ingeld se pôs de pé, puxou a espada e matou os assassinos do pai imediatamente. A rainha, com seus modos sofisticados, foi rapidamente banida.



Olaus Magnus, *A Description of the Northern Peoples*, 1555 (Hakluyt Society).
O senescente Starkaðr oferece um saco de ouro para Hather, a fim de persuadir o jovem a matá-lo. Olaus Magnus (1555).

Após muitas outras batalhas, Starkaðr estava tão exausto que não queria mais viver, e pensou que não seria heroico morrer de velhice. Ele perambulou pelo país tentando encontrar alguém que o matasse, com um saco de ouro pendurado em seu pescoço para recompensar o matador. Após (de acordo com suas visões de classe) rejeitar a oferta de um camponês para matá-lo, encontrou Hather, o filho de um dos vários homens que ele havia matado. Hather estava pronto para agir, tanto por vingança pelo pai quanto pelo pagamento. O ancião insistiu em que seu oponente o decapitasse e corresse entre a cabeça e o corpo enquanto essa caísse, pois isso tornaria Hather magicamente imune a qualquer arma. Hather, de fato, cortou a cabeça, mas não se arriscou a correr entre ela e o corpo. A cabeça de Starkaðr voou pelo ar, rangendo seus dentes e se alojando profundamente em um tufo de grama. O conselho não era senão uma trapaça: se Hather tivesse passado em qualquer lugar próximo ao corpo, seu peso em queda o teria matado instantaneamente. Starkaðr foi enterrado com a devida honra em um monte no mesmo lugar. Þórr é culpado do comportamento de Starkaðr, mas sua decisão de trair o amigo Víkarr inaugura uma carreira de violência descomprometida, separada de qualquer compreensão de ética ou de ajuda a outros. Seu estilo de heroísmo o aliena de todos à sua volta: uma advertência sobre os efeitos da violência masculina exagerada e da obsessão com a honra.

✠ RAGNARR CALÇAS FELPUDAS –
O OUTRO MATADOR DE DRAGÕES ✠

O conde da Gautlândia, no sul da Suécia, amava tanto a filha Þóra que decidiu dar a ela uma pequena cobra brilhante que ele havia encontrado. Þóra lhe perguntou o que faria a cobra crescer, e a resposta era colocar uma nova moeda de ouro debaixo dela todos os dias – pois, como sabemos, dragões germânicos gostam muito de tesouros. Não demorou muito para que a serpente ficasse enorme, sentada em uma grande pilha de ouro e comendo um boi inteiro por dia. Ela havia se entrelaçado em torno da residência de Þóra e era afável com ela, mas hostil a todos os demais. Era necessário lidar com esse monstro, e, assim, o rei anunciou que quem quer que o matasse teria a mão de sua filha – e o tesouro como dote. Ninguém ousava enfrentar a criatura, até que o jovem Ragnarr, filho do rei da Dinamarca, ouviu falar da serpente e do prêmio. Preparou um manto e um par de calças feitas de lã felpuda, e as mergulhou no piche. Depois, zarpou para a Gautlândia.

A arma de Ragnarr era uma lança, e ele removeu um dos pregos que seguravam a ponta. Após rolar na areia, que se grudou muito bem ao piche, ele atacou corajosamente o monstro. Ragnarr o golpeou com a lança; enquanto a besta se contorcia em sua agonia, a ponta da lança ficou presa ao seu corpo. Ele, rapidamente, se virou em retirada enquanto uma enorme onda de sangue venenoso irrompeu do monstro; graças à sua roupa felpuda e coberta de areia, saiu ileso. Quando foi à corte do conde exigir sua recompensa, foi capaz de provar que era o assassino do dragão mostrando como o cabo de sua lança encaixava na ponta cravada no cadáver do dragão, e ganhou a mão de Póra. Um esplêndido banquete foi organizado, e eles se casaram. O casal teve dois filhos bravos e heroicos, mas, depois, Póra adoeceu e morreu. Ragnarr ficou tão devastado com sua morte que abandonou o reino e zarpou para os mares, atacando e saqueando.

✂ UMA NOVA ESPOSA – E UM NOVO CONJUNTO DE FILHOS ✂

Antes de seus desastrosos casamentos com outras pessoas (cf. cap. 4), Brynhildr e Sigurðr conseguiram ter uma filha, a pequena Áslaug, ou assim nos conta a “Saga de Ragnarr”. Quando Brynhildr partiu para se casar com Gunnarr, ela deixou a filha pequena com o pai adotivo, Heimir. Depois de as notícias dos terríveis eventos na corte de Gjúkung chegarem a Heimir, ele partiu com Áslaug, levando consigo uma boa quantidade de ouro, ambos escondidos no estojo de sua harpa. Ele terminou sendo assassinado por camponeses noruegueses gananciosos, que lhe roubaram o ouro e criaram Áslaug, sujando sua face para ocultar sua beleza e para impedir seus ares de pretensão.

Quando Áslaug cresceu, a tripulação do barco de Ragnarr Calças Felpudas calhou de ancorar próximo dali para se abastecer, e, a despeito do disfarce de Áslaug, eles perceberam quão bonita ela era e relataram a Ragnarr. Ele, prontamente, mandou buscá-la, exigindo a ela que aparecesse diante dele e lhe estabelecendo condições enigmáticas. A inteligente Áslaug viu que essa era sua chance para escapar dos cruéis pais adotivos e, satisfazendo as condições enigmáticas de Ragnarr, chegou ao barco. O rei, prontamente, propôs se casar com ela, e, de fato, honrou sua palavra. Na noite do casamento, Áslaug sugeriu fortemente ao novo esposo que deveriam esperar três noites para consumar o casamento, pois não era auspicioso conceber naquela noite. Mas Ragnarr não levou em consideração o pedido – e, como resultado, o primeiro filho deles, Ívarr, nasceu com cartilagem em vez de ossos. Era incapaz de caminhar ou de lutar, e, assim, ficou conhecido desde então como Ívarr o Sem-ossos. Depois disso, Ragnarr passou a prestar um pouco mais de atenção aos conselhos da esposa, e logo tiveram uma bela safra de filhos.

Contudo, Ragnarr não sabia que a esposa não era realmente a filha dos odiosos camponeses noruegueses. Após um tempo, ele decidiu que poderia ser estratégico se casar com a filha do rei sueco. Foi para Uppsala para cortejar, e o casamento estava prestes a ser marcado quando três pássaros, que haviam ouvido o que estava acontecendo, voaram para a Dinamarca e relataram a duplicidade de Ragnarr à sua esposa – que havia herdado a capacidade do pai de entender a língua dos pássaros. Quando Ragnarr retornou, armando-se de coragem para contar a Áslaug sobre seus planos, ela deixou claro a ele que sabia no que estava metido e que era a filha do herói mais famoso do norte, Sigurðr o Matador de Dragões. Para provar a verdade de suas palavras, o filho que estava carregando nasceria com pupilas de cobra, emblemáticas do maior feito do avô. E, assim, o bebê, chamado Sigurðr Snake-in-the-Eye [Sigurðr Cobra no Olho], veio ao mundo, e não se ouviu mais sobre os planos de Ragnarr de se casar novamente.

O rei da Suécia ficou incomodado, tanto pelo desapontamento de sua filha como pelo fato de os dois filhos mais velhos de Ragnarr e sua primeira esposa, Þóra, irem saquear na Suécia, e capturou e matou ambos. Quando a notícia chegou à Dinamarca, foi Áslaug, a madrasta, quem reuniu os próprios filhos para vingar o assassinato



Fredrik Sander, *Poetic Edda*, 1893 (Estocolmo).
Áslaug, vestida com sua rede de pesca, com seu companheiro canino, pronta para aparecer diante de Ragnarr Calças Felpudas. Mårten Eskil Winge (impressão da pintura de 1862).

O enigma resolvido de Ragnarr

Ragnarr decretou que Áslaug deveria vir até ele “nem vestida nem nua, nem em jejum nem tendo comido, nem só nem com outra pessoa”. Como era uma garota inteligente, Áslaug cobriu seu corpo com uma rede de pesca e soltou seus cabelos, lambeu uma cebola, de modo que seu hálito exalasse seu cheiro, e levou consigo o cão da família até o barco. Ragnarr ficou impressionado com sua astúcia e lhe garantiu a conduta segura que ela pediu. Quando o cão mordeu um dos marinheiros, eles o estrangularam com uma corda de arco, uma indicação anterior de que Ragnarr nem sempre manteria suas promessas.

Uma vaca mágica

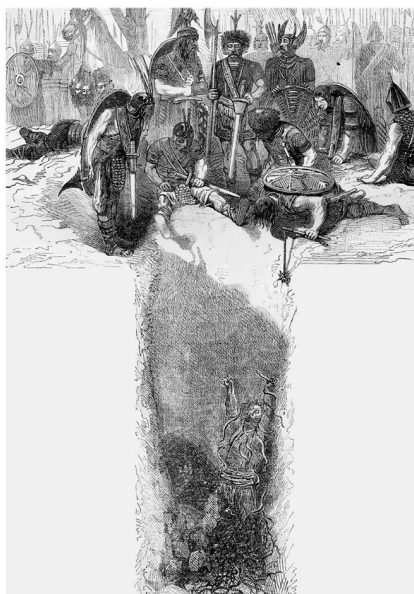
A arma secreta dos suecos era uma vaca mágica chamada Sibilja, cujo nome significa “Mugidora Eterna”. Seu poder mágico era nutrido por sacrifício; quando era enviada à batalha, seu mugido induzia tal pânico no exército inimigo que eles lutavam entre si. Sibilja também atacava os homens com seus chifres. Contraestratégias como fazer ruído

suficiente na batalha para abafar o mugido não funcionavam bem, mas, em um clímax triunfante, Ívarr perfurou o olho de Síbilja, e ela caiu de cabeça. Então, Ívarr se catapultou no topo dela, aumentando magicamente seu peso e quebrando suas costas. Em um gesto final, ele arranca sua cabeça. Os suecos, naturalmente, fugiram.

de seus meios-irmãos e quem liderou as forças invasoras marítimas. Ívarr o Sem-ossos foi o principal estrategista da campanha, a despeito de sua deficiência. Carregado em um escudo amparado sobre quatro pontas de lança, ele comandou os guerreiros e obteve a vitória.

Os filhos de Ragnarr foram bem-sucedidos em devastar a Inglaterra, fizeram invasões ao longo da Europa e estavam prontos para atacar Roma, um feito frustrado somente por um sapateiro inteligente que usou seu saco de sapatos destinados ao conserto. “Vejam!”, ele disse, esvaziando o saco, “eu gastei todos esses sapatos só para vir de Roma”. Essa artimanha folclórica bem conhecida persuadiu os irmãos de que Roma era muito longe para se darem ao trabalho. O próprio Ragnarr empreendeu um último malfadado ataque à Inglaterra, contra a advertência de sua esposa. Ele foi capturado pelo Rei Ella da Northumbria, que o jogou em um ninho de cobras. A despeito da recitação do rei de um longo poema sobre seus muitos feitos, as serpentes, finalmente, atingiram seu coração. As cobras, portanto, o pegaram no fim, ironicamente, recordando sua primeira aventura formidável.

Quando um mensageiro trouxe a notícia da vergonhosa morte de Ragnarr para seus filhos – e sua esposa – nenhum deles pareceu reagir. Mas o filho que jogava damas espremeu uma peça de jogo com tanta força que brotou sangue debaixo de suas unhas; aquele que desbastava o cabo de sua lança cortou um pedaço do dedo; e



Yolanda Perera Sanchez/Alamy.
Ragnarr perece no ninho de cobras do Rei Ella. Uma xilogravura francesa (c. 1860).

um outro, que segurava sua lança, deixou a impressão da mão na madeira antes de a lança se partir em duas. A complexão de Ívarr saiu do branco ao vermelho e ao negro em rápida sucessão. O mensageiro relatou isso ao Rei Ella, que sabia que a aparente calma dos irmãos era enganadora.

De fato, logo foram atacar a Inglaterra e foram atrás de Ella. No início, foi como se o problema pudesse ser resolvido por compensação; Ella concedeu algumas terras para Ívarr, mas por meio do conhecido truque de cortar uma pele de boi em tiras finas e reivindicar toda terra que pudesse ser circundada por ela, Ívarr tomou território o bastante para fundar Londres. Enfurecido, Ella atacou, foi capturado e a “águia de sangue” (cf. p. 166) foi entalhada em suas costas. Ele morreu em agonia. Ívarr decidiu governar a Inglaterra dali em diante, e deixou o reino da Dinamarca para os irmãos.

A águia de sangue

O rito da águia de sangue é uma punição lendária, infligida a inimigos particulares. Os matadores removem as costelas da espinha e, depois, puxam os pulmões da vítima e os dispõem sobre as costas, de modo a parecerem asas, como um sacrifício a Óðinn. É extremamente improvável que essa punição tenha alguma vez sido realizada; a crença parece se originar da má interpretação de um verso no qual uma águia, como uma besta de batalha, perfura as costas de Ella morto com suas garras enquanto se banqueteia no corpo. Dizem que o poderoso conde de Orkney, Torf-Einarr, matou um filho do Rei Haraldr Cabelos Bonitos desse modo, mas essas são as únicas duas referências na tradição nórdica antiga.

Como Sigurðr, Ragnarr nunca superou sua primeira aventura importante: matar a grande serpente que circundava o quarto de Póra. Sua duplicidade nas transações com a carismática esposa – matando seu cão, ignorando sua advertência sobre consumir o casamento e, finalmente, planejando se casar com a filha do rei sueco – o tornaram um herói não atrativo. Os filhos de Ragnarr, em contraste, ouvem a sabedoria da mãe e conquistam grandes faixas de território. Em Ívarr temos um novo tipo de herói, que é gravemente incapacitado, mas capaz de liderar um exército. Ele é um estrategista mestre, que usa o cérebro em vez dos músculos.

OS HOMENS DE HRAFNISTA

Uma linha heroica notável é a de Ketill hængr, cujo apelido significa “salmão”. Ketill vivia com seus pais na Ilha de Hrafnista (Ramsta moderna), na Noruega, e foi um menino problemático, outro “mordedor de carvão”. Ketill não era útil em casa e discutia muito com seu pai, Hallbjörn Half-troll [Hallbjörn Meio-Troll], mas terminou se saindo bem. Um dia, enquanto perambulava na parte norte da ilha, encontrou um dragão voador, que soltava fogo pela boca e pelos olhos. Ketill estava acostumado a ir pescar nessa parte da ilha

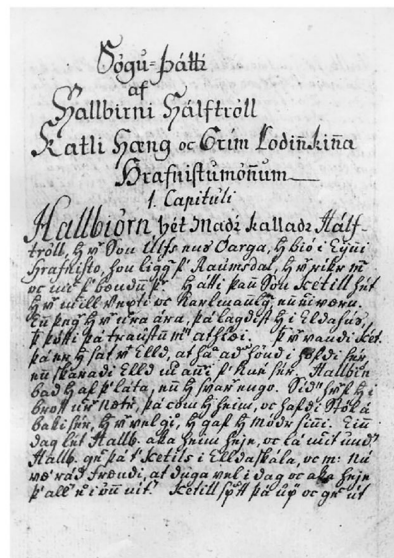


Foto: Gilwellian.

Um manuscrito tardio de *Ketils saga hængs* ("A saga de Ketill").

e pensou que nunca havia visto um peixe como esse antes. Quando o dragão o atacou, Ketill, corajosamente, o cortou ao meio com seu machado, e, depois, contou ao pai que havia matado um salmão muito grande – daí seu nome.

Ketill também liquidou alguns gigantes canibais que estavam atacando o povo de Hrafnista e teve outras aventuras no norte distante. O inverno que passou com um gigante, Brúni, e sua família resultou em um caso amoroso com Hrafnhildr, a filha de Brúni – e em um filho, Grímr Shaggy-cheek [Grímr Bochecha Peluda]. Contudo, Hallbjörn se recusou a aceitar Hrafnhildr como nora, chamando-a de troll (um pouco rude vindo de um homem cujo apelido era “Meio-Troll”), e Hrafnhildr parte de Hrafnista, deixando seu filho para trás. Ketill ganhou algumas flechas mágicas e uma esplêndida espada do mágico Lappish, irmão de Brúni. Ele ficou famoso por matar trolls e por lutar contra *vikings* desonestos, mas nunca se



Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies, Reykjavík.
Batalha entre um guerreiro e um troll marinho fêmea. Do manuscrito islandês
Flateyjarbók, do século XIV.

esqueceu de sua amada troll, e, quando se casou com uma esposa humana, deu à filha o nome de Hrafnhildr, em sua memória.

Grímr assumiu o controle de Hrafnista quando o pai morreu. Ele estava pronto para se casar com a filha de um lorde poderoso quando, sete noites antes do casamento, ela desapareceu. Evidências apontam para o envolvimento da madrastra da menina, uma mulher originária do norte e suspeita de ter poderes mágicos. Grímr foi para lá e derrotou vários gigantes e mulheres troll. Severamente ferido, aceitou, com resistência, ajuda de uma mulher troll extremamente feia; seu preço para curá-lo era que ele a beijasse, e, finalmente, deveriam compartilhar uma cama. Grímr consentiu, relutantemente, mas acordou de manhã e descobriu que a horrível mulher troll, agora livre do encantamento, não era senão sua amada Lofthæna, a noiva desaparecida. O casal reunido se casou e teve um filho: Arrow-Oddr [Ponta de Flecha].

Oddr herdou as flechas mágicas do avô e teve uma longa e agitada vida. Em sua juventude, uma profetisa itinerante profetizou que, independentemente de quanto pudesse perambular em seus 300 anos de vida, sua morte seria provocada pela cabeça de seu cavalo, Faxi. Oddr e o irmão de criação levaram o cavalo a um vale deserto, cavaram uma cova profunda e enterraram a criatura viva. Dali em diante, Oddr teve inúmeras aventuras, combatendo *vikings*, ganhando a camisa mágica da invulnerabilidade de uma princesa irlandesa, convertendo-se ao cristianismo e vencendo a grande Batalha de Sámsey contra os doze irmãos berserk, liderados por Angantýr (cf. adiante). Finalmente, Oddr decidiu visitar os lugares de sua juventude e foi ao monte no qual seu cavalo foi enterrado. No topo, havia uma cabeça de cavalo, ainda coberta com pele. Oddr, certo de que há muito sobrevivera à profecia da vidente, golpeou a cabeça com sua lança, derrubando-a. Debaixo dela havia uma víbora, que atingiu Oddr, cravando as presas em seu pé. A perna de Oddr inchou e ficou toda preta até a coxa, de modo que sabia que seus dias haviam terminado. Seus homens o carregaram até a praia, onde recitaram um longo poema recontando seus vários feitos gloriosos. Então ele morreu, e os homens queimaram seu corpo no navio. Contudo, a linhagem dos homens Hrafnista não terminou aqui, pois Hrafnhildr, a filha de Ketill,

foi a ancestral de muitos homens famosos, incluindo alguns colonizadores islandeses que, mais tarde, contariam as histórias de seus ancestrais.

✠ OS DOZE IRMÃOS BERSERK EM UMA ILHA ✠

O grande feito de Oddr talvez tenha sido a formidável batalha que empreendeu, ao lado de seu grande amigo Hjálmar, na Ilha de Sámsey (Samsø, entre a Suécia e a Dinamarca). Angantýr e os onze irmãos eram os filhos de um grande chefe tribal, e o segundo filho, Hjörvarðr, tinha tanto orgulho de sua reputação de atacar e saquear que decidiu que se casaria com a filha do rei da Suécia. Todos os irmãos o acompanharam a Uppsala em sua jornada, e Hjörvarðr pediu a mão da princesa em casamento. Mas Hjálmar o Sábio, que há muito servia o rei sueco, manifestou-se e perguntou se *ele* poderia



British Museum, Londres.

Guerreiros berserkers das peças de xadrez de Lewis, mordendo seus escudos.

Berserkir

Berserkir (berserkers) foram um tipo particular de guerreiros que uivavam e mordiam seus escudos antes da batalha. Podem ter se vestido com peles de urso (daí seu nome, “Camisas de Ursos” – outro termo para eles é *úlfheðnar*, ou “Peles de Lobos”), mas a palavra berserkir pode significar, igualmente, “Sem-Camisas”, guerreiros que não usavam armaduras. Na batalha, ficavam frenéticos, golpeando sem se preocupar com sua própria segurança. Foi sugerido que podem ter ingerido algum tipo de alucinógeno para estimular a loucura da batalha. Nas sagas, berserkers formam gangues antissociais, indo de família em família, ameaçando estuprar as mulheres a menos que alguém esteja preparado para encontrar seu líder em um combate individual. Em uma saga, o herói

elimina um berserk, que está mordendo seu escudo antes da luta, empurrando astutamente o escudo para cima e, assim, arrancando o maxilar de seu inimigo!

se casar com a bela princesa Ingibjörg. O rei pediu a Ingibjörg que escolhesse o pretendente que preferia, e ela se manifestou a favor de Hjálmar, um homem de boa reputação, contra o pirático Hjörvarðr e seus irmãos *berserkir*. Hjörvarðr prontamente desafiou Hjálmar para uma batalha; o vitorioso se casaria com Ingibjörg.

Os irmãos foram a Sámsey, onde Hjálmar e o amigo Arrow-Oddr lhes esperavam. Angantýr havia tido um sonho premonitório sobre a batalha, mas seu pai havia fortalecido sua coragem dando-lhe uma espada mágica, Tyrfingr, forjada por anões, e garantia a vitória. Hjálmar ficou soturno quando viu os irmãos desembarcando na ilha e profetizou que todos seriam convidados de Óðinn no Valhöll ao anoitecer. Oddr se uniu ao amigo, e a batalha foi iniciada.

O frenesi berserk sobreveio aos irmãos; eles uivavam e mordiam seus escudos. Hjálmar decidiu enfrentar Angantýr e sua espada mágica, que brilha como um raio de sol, enquanto Oddr, vestindo a camisa encantada que a princesa irlandesa tecera para ele, combatia o resto.

Oddr matou todos os onze irmãos, mas, quando se juntou novamente a Hjálmar, viu que, embora seu amigo tenha matado de fato Angantýr, sofrera dezesseis ferimentos e estava morrendo. Hjálmar, que possuía cinco propriedades em sua terra natal, a Suécia, lamentava o destino de agora estar morrendo em Sámsey. Nunca mais ouviria o belo canto das mulheres de Uppsala, nem seguraria Ingibjörg em seus braços. Ele deu a Oddr um anel para levar à princesa, pedindo-lhe que lhe dissesse quão heroicamente havia caído. Em seu último verso, Hjálmar enfrentou o destino:

*Um corvo voa da alta árvore;
a águia junto voa em sua companhia;
dei à águia sua última refeição,
ela agora provará meu sangue.*

“O CANTO DA MORTE DE HJÁLMA”, v. 10.

Assim, morreu Hjálmar; Oddr levou as notícias – e o cadáver de Hjálmar – de volta à Suécia, onde Ingibjörg também morreu de tristeza. Angantýr e os irmãos foram todos enterrados em montes sepulcrais em Sámsey – junto à sua valiosa espada, Tyrfingr.

✧ HERVÖR RECUPERA A ESPADA ✧

Angantýr havia deixado uma filha, nascida postumamente, chamada Hervör. Ela cresceu e se tornou uma menina corajosa e brava, recusando-se a costurar ou tecer, pois preferia brincar com a espada e atirar lanças. Seu avô tentou discipliná-la, mas, sempre que era repreendida, corria para a floresta e emboscava homens para roubar seu dinheiro. Após alguns escravos a insultarem, dizendo que seu pai era um homem inferior, Hervör soube através de sua mãe a verdade sobre a identidade do pai. Ela abandonou a vestimenta feminina, juntou-se à tripulação *viking* e zarpou em direção a Sámsey.

A despeito das advertências de que a ilha é um lugar estranho, Hervör desembarca sozinha e vai até os montes sepulcrais. Lá, ela invoca o pai e os tios pelo nome, exigindo que Angantýr entregue a famosa espada. Os montes sepulcrais, com labaredas assustadoras diante deles, escancaram-se, e os homens mortos se colocam em suas portas. Angantýr, no início, nega que tenha a espada,

depois adverte que uma maldição repousa sobre ela – os descendentes de Hervör se matarão com a espada – mas, finalmente, de maneira relutante, a entrega, observando:

*Jovem menina, eu declaro que não és como muitos homens,
andando por montes de noite,
com uma lança entalhada e em metal dos godos [armadura],
um elmo e um corselete diante das portas do salão.*

“O DESPERTAR DE ANGANTÝR”, v. 21.

E, sem dúvida, Hervör não é como muitos homens, nem como muitas mulheres também. Tomando a espada das mãos do homem morto, ela retorna triunfante ao seu barco, onde, por um bom tempo, continua a carreira como *viking*, invadindo várias áreas em tonro do Mar Báltico. Hervör termina se casando e tem dois filhos, um chamado Angantýr, em homenagem ao pai, e o outro, Heiðrekr. Heiðrekr mata o irmão em um tipo de acidente e é eLivros; a mãe dá Tyrfingr de presente para ele.

Heiðrekr é astuto e rápido para vencer seus inimigos pela astúcia, embora faça tanto mal quanto bem. Ele se casa com a filha do imperador de Constantinopla, com a qual tem uma filha, também chamada Hervör. O Rei Heiðrekr tem um inimigo, um homem sábio chamado Gestumblindi, e o rei o convoca à sua corte. Gestumblindi teme que o rei queira prejudicá-lo e, assim, fica muito aliviado quando um homem misterioso chega em sua casa e se oferece para ir ao rei em seu lugar. O falso Gestumblindi se envolve em uma competição de enigmas com Heiðrekr e, finalmente, confunde o rei, fazendo a pergunta fatal: “O que Óðinn sussurrou no ouvido de Baldr enquanto estava na pira funerária?” Heiðrekr, apercebendo-se de que o oponente não pode ser outro senão o próprio deus, puxa Tyrfingr e

Os enigmas de Gestumblindi

Os enigmas do falso Gestumblindi são muito misturados. Alguns são tradicionais: “O que bebi ontem que não era água nem vinho nem cerveja nem qualquer tipo de comida?” (A resposta é o sereno da manhã.) Outro é: “Qual é a criatura que tem oito patas, quatro olhos e os joelhos acima da barriga?” (A resposta – é claro – é uma aranha.) Alguns são muito obscuros; a resposta para um é: “um cavalo morto em uma banquisa descendo um rio, com uma serpente no cadáver” – difícil de decifrar. Tolkien tirou dessa saga sua inspiração da competição de enigmas de Bilbo com Gollum em O Hobbit, embora a pergunta irrespondível de Bilbo – “O que eu tenho no meu bolso?” – seja diferente da pergunta cósmica sobre Baldr com a qual Óðinn conclui a competição.

investe contra ele. Mas Óðinn se transforma em um falcão, encontrando tempo apenas para amaldiçoar Heiðrekr, que encontraria a morte nas mãos do “pior dos escravos”. Tyrfingr corta as penas da cauda do falcão (razão pela qual falcões têm a cauda curta), mas o deus consegue escapar. E, sem dúvida, logo depois, Heiðrekr é assassinado sem honra em sua cama por um grupo de escravos aristocratas que havia capturado e escravizado durante suas expedições nas Ilhas Britânicas. O resto da saga relata o papel contínuo de Tyrfingr no destino da dinastia e incorpora a famosa batalha dos godos e hunos, na qual os dois filhos de Heiðrekr terminam lutando em lados opostos. Um, de fato, mata o outro com a espada amaldiçoada.

✧ O ETERNO CONFLITO EM ORKNEY ✧

No capítulo 2, vimos que Freyja provocou a Hjaðningavíg, a interminável batalha que durará até o *ragnarök*. Foi assim que essa batalha surgiu. Certo dia, Heðinn, o príncipe de Sarkland, encontrou uma mulher em uma clareira da floresta. Ela se chamava Göndul (um nome de valquíria muito conhecido). Göndul encorajou Heðinn a visitar o Rei Högni e experimentar suas habilidades contra ele, para ver quem era o mais forte. Högni ficou feliz em participar da competição, envolvendo natação, tiro, luta e cavalgada, e os dois homens tiveram um desempenho tão nivelado que fizeram juramentos de irmandade um ao outro. Heðinn ainda era jovem; Högni era um pouco mais velho e tinha uma filha chamada Hildr. Göndul apareceu para Heðinn novamente, concedendo que os dois homens eram iguais, exceto que Högni tinha uma rainha esplêndida, e Heðinn, nenhuma. Para a resposta de Heðinn de que ele poderia se casar com Hildr se a pedisse, Göndul argumentou que faria melhor, raptando-a e matando sua mãe. Assim, Högni não teria rainha alguma, enquanto Heðinn teria mostrado sua coragem tomando Hildr pela força. Esquecendo-se dos juramentos feitos, Heðinn agiu de acordo com esse plano. Ao voltar para casa, Högni encontrou a esposa morta, e a filha havia sido raptada, então partiu em busca de Heðinn

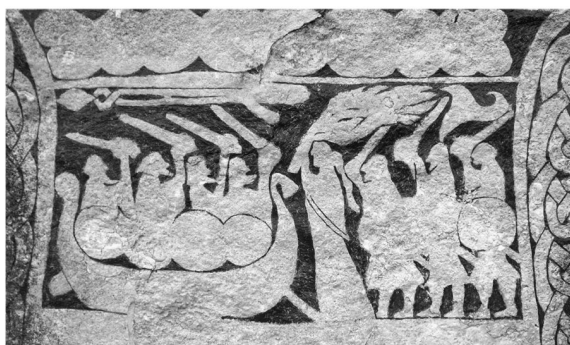


Foto: Berig.

Cena talvez representando a Hjaðningavíg. Uma força de ataque marítima encontra uma força terrestre, enquanto uma figura feminina se coloca entre elas. Imagem gravada em pedra de Lärbro Stora Hammars I, Gotlândia.

na Ilha de Hoy, em Orkney. Nenhuma mediação era possível, dada a extensão do crime de Heðinn, e, assim, os dois lados começaram a lutar. A cada noite, Hildr revivia o massacre, e, a cada dia, a batalha iniciava, seguindo assim até o *ragnarök*.

Göndul, o encenqueiro sobrenatural, é, provavelmente, uma forma de Freyja; em um poema, é dito que ela possui metade dos mortos, e, na versão final da história, ela é forçada a começar o conflito a fim de recuperar o colar *Brisínga men* de Óðinn. Em outras versões, Hildr é uma valquíria, e não há necessidade de Göndul incitar Heðinn à traição. No que provavelmente é a versão mais antiga, Hildr está pronta para mediar entre o pai e o amante, mas Högni tem uma daquelas espadas problemáticas (provavelmente também forjada por anões, a julgar pelo nome, *Dáinsleif*, “reliquia da família de Dáinn”), que, uma vez desembainhada, deve sempre matar: assim, a batalha não poderia ser evitada. Hildr amava tanto os dois homens que não poderia tolerar que um matasse o outro, por isso, ela, constantemente, os trazia de volta à vida, para retomarem o conflito eterno.

Diferentemente dos Völsungs, com sua obsessão por tesouros e vingança, esses heróis buscam glória por meio de viagem e conquista de territórios, serviço leal a um senhor e, muito frequentemente, com inteligência e estratégia. E, claramente, como seu pai observa, a garota *vikings* Hervör não é como muitas outras mulheres, nem homens, em sua coragem de reivindicar seu patrimônio aos mortos. Contudo, todos os heróis cujas histórias foram recontadas nos últimos dois capítulos estavam seguros quanto a encontrar seu caminho para o Valhöll após a morte, de se juntarem aos *Einherjar*, os mortos heroicos que combaterão ao lado dos deuses no *ragnarök*. Na verdade, a Hjaðningavíg parece iniciar exatamente para esses propósitos de recrutamento, embora seja confundida pela capacidade de Hildir de regenerar os mortos. No capítulo final, veremos como o *ragnarök* surge – e o que se se

6



FIM DOS TEMPOS —
E RENOVAÇÃO

✠ A BUSCA DE ÓÐINN POR SABEDORIA ✠

Como sabemos, Óðinn sacrificou seu olho no Poço de Mímir a fim de obter conhecimento sobre o futuro. Todavia, ele ainda busca, obsessivamente, aqueles que poderiam ser capazes de lhe dizer mais. “A profecia da vidente” narra a resposta de uma profetisa ao ser questionada por Óðinn sobre o passado e o futuro. Grande parte do que se segue neste capítulo é extraída de sua descrição. Mas Óðinn também visita o gigante Vafþrúðnir; a despeito da advertência de Frigg contra a aventura, Óðinn parte corajosamente e entra no salão do gigante:

*Saudações, Vafþrúðnir! Agora que entrei no salão
para ver você em pessoa;
isso desejo saber primeiro, se você é sábio
ou muito sábio, gigante!*
“DITOS DE VAFÞRÚÐNIR”, v. 6.

Vafþrúðnir faz jus ao desafio, reconhecendo o convite para participar em uma competição de sabedoria, e estabelece a competição: “devemos apostar nossas cabeças no salão, / convidado, em nossa sabedoria” (v. 19). Deus e gigante trocaram conhecimentos arcanos sobre o passado distante, sobre a história dos deuses e sobre o futuro: os eventos do *ragnarök*. Competições de sabedoria são tarefas complexas, pois a ideia é tanto flagrar os oponentes quanto aprender com eles, e ambos os competidores devem saber o bastante para dissentir se a outra parte está mentindo. No final dessa competição, Óðinn parece ter ouvido o bastante sobre o *ragnarök* e o que vem depois dele, e conclui com sua pergunta irresponsável favorita:

*Muito viajei, muito experienciei,
muito testei as Potências;
o que Óðinn diz no ouvido de seu filho
antes de preparar a pira?*
“DITOS DE VAFÞRÚÐNIR”, v. 54.

E, com essa pergunta, Vafþrúðnir sabe que o jogo terminou, pois somente Óðinn pode saber a resposta. O poema termina com essa admissão; presumimos que Vafþrúðnir deve entregar sua cabeça, no entanto, se Óðinn a pega, é outra questão.

Por que Óðinn embarca nessa busca por sabedoria, arriscando seu próprio pescoço para verificar as informações que possui? Uma razão provável é a necessidade compulsiva de checar – e checar novamente – se o destino é realmente inelutável. Há alguma possibilidade de um dos vários entes sábios do universo conhecer uma narrativa diferente sobre o futuro? Óðinn deve encontrar o lobo e ser devorado por ele? O mundo deve mergulhar, afundar nas chamas, antes de desaparecer no mar? Como sabemos, e como o deus repetidamente ouve daqueles que questiona, o *ragnarök* um dia, de fato, ocorrerá. Os sinais da destruição do mundo já estão começando a se manifestar, pois a astuta pergunta de Óðinn mostra que um dos presságios do fim já ocorreu; Baldr, o melhor e mais brilhante dos deuses, está morto.

✠ A MORTE DE BALDR ✠

Até aqui, não falamos muito sobre Baldr, e isso é principalmente porque pouco mais é narrado sobre ele além dos eventos que cercam sua morte. Snorri nos garante que Baldr é radiantemente

bonito (tanto que uma flor, *baldrsbrá*, um tipo de camomila, é nomeada em homenagem às suas sobancelhas). Astuto, sábio, gentil, casado com Nanna, Baldr é amado por todos.

Um dia, contudo, ele começa a ter sonhos ominosos, e, após sua consulta usual, os deuses resolvem pedir a cada coisa criada para fazer um juramento de não fazer mal a ele. Em um poema, *Baldrs Draumar* (“Os sonhos de Baldr”), o próprio Óðinn, como um pai ansioso, sela seu cavalo Sleipnir e parte para o reino de Hel para descobrir a verdade sobre o assunto. Mas, na fronteira do reino de Hel, ele encontra um cãozinho manchado de sangue (talvez, um filhote de cão do inferno) e, em vez de seguir adiante para o salão de Hel, decide acordar uma profetisa morta cujo túmulo se



Olive Bray, *Sæmund's Edda*, 1908 (The Viking Club).
Óðinn cavalga Sleipnir para visitar Hel, passa por um cãozinho manchado de sangue. W.G. Collingwood (1908).

encontra próximo. Como em seus outros diálogos com o sábio, Óðinn esconde sua identidade. A profetisa, incomodada, confirma os medos de seu questionador:

*Para quem estão as cadeiras ornadas com braceletes,
a plataforma tão lindamente decorada em ouro? [...]*

*Aqui está o hidromel, preparado para Baldr,
um licor claro; um escudo acima suspenso,
os Æsir estão em terrível antecipação.*

Relutantemente, contei-lhe; agora, ficarei silente.

“OS SONHOS DE BALDR”, v. 6-7.

A profetisa dá mais detalhes a Óðinn até ele terminar a conversação fazendo outra pergunta misteriosa – aparentemente, um enigma sobre ondas. Isso é o bastante para revelar sua identidade, e a profetisa se recusa a prosseguir a conversa.

Portanto, parece que Baldr estava condenado. Na descrição de Snorri, é Frigg, a mãe enérgica do deus, quem percorre o caminho da criação, exigindo que tudo jurasse se recusar a fazer mal a seu filho. “Fogo e água, ferro e todos os tipos de metal, pedras, terra, madeira, doença, animais, pássaros, veneno, serpentes” – todos juraram não lhe fazer mal algum. O que, então, levou o deus à morte? Frigg não havia se importado com o inferior visgo, que lhe parecia muito jovem e tenro, e deixou escapar essa informação a uma mulher inquisitiva que a visitou em seu salão, Fensalir. Esse foi seu erro, pois a mulher era Loki disfarçado, e ele fez bom uso dessa informação.

Enquanto isso, os deuses estavam se distraindo vigorosamente em seu lugar de encontro. Baldr está no meio, e os outros atiram projéteis nele. Todas as armas ricocheteavam inofensivamente nele – uma tentação à complacência, talvez. Afastado do grupo, Höðr, irmão de Baldr, que é cego, e que não pode participar do jogo, está triste. Mas, aqui, sussurra uma voz amigável ao seu ouvido, perguntando se deseja tentar; um dardo fino chega sutilmente à sua mão, e a pessoa que lhe fala guia sua mão ao objetivo, de modo que não erre (cf. p. 40). Baldr cai; um grande lamento irrompe de todos os deuses, e Loki se esquia no burburinho. O dardo de visgo derrubara o melhor dos deuses. Óðinn fica duplamente triste; não apenas seu filho está morto, mas sabe que essa morte é um claro presságio do *ragnarök*.

Frigg promete todo seu apoio a quem quer que cavalgue até Hel para negociar o retorno de Baldr, e um homem chamado Hermóðr monta em Sleipnir e parte. O funeral de Baldr é preparado; seu corpo é levado até a praia e colocado em seu navio. Mas o navio só deslizará pelos roletes até o mar quando uma gigante chamada Hyrrokin aparecer, montada em um lobo com serpentes como rédeas. Hyrrokin lança o navio com um único empurrão tão forte que fagulhas voam e todas as terras tremem; a despeito desse serviço, ela escapa por pouco de ser impedida por Þórr. Nisso, Nanna morre de tristeza, e seu corpo é colocado ao lado do corpo de Baldr na pira. As chamas engolem os dois corpos, testemunhadas por todos os tipos de entes que se reuniram para honrar Baldr. Um desafortunado anão, Laitr,



Det Kongelige Danske Kunstakademi, Copenhagen.
A morte de Baldr. Christoffer William Eckersberg (1817).

Navios fúnebres vikings

Homens e mulheres bem-nascidos, muitas vezes, eram queimados em barcos na Era Viking, simbolizando, talvez, a jornada que os mortos tinham de fazer ao Outro Mundo. O barco Oseberg, descrito na Introdução, é o único achado arqueológico desse tipo. Na Grã-Bretanha, o rei anglo-saxão do século VII, enterrado em Sutton Hoo, também foi enterrado em um barco (embora nada tenha sobrevivido deste senão seus cravos), mostrando que esse não era um costume exclusivamente da Era Viking. No século IX, um

viajante árabe, Ibn Fadlan, encontrou alguns guerreiros rus vikings no Volga. O chefe tribal deles havia morrido há pouco, e Ibn Fadlan faz uma descrição detalhada dos ritos funerários. Não há espaço para descrevê-los inteiramente aqui, mas, na culminância da cerimônia, o barco do chefe tribal, no qual se encontrava seu corpo, foi incendiado com uma tocha flamejante, carregada pelo parente próximo do homem morto. Ele circula o barco completamente nu e caminha para trás, cobrindo seu ânus com uma mão. E, diz Ibn Fadlan, tanta madeira foi empilhada em torno do barco e um vento tão forte soprou que, em uma hora, barco, chefe tribal e tudo mais viraram cinzas.



Manchester Art Gallery/Bridgeman Images.
Um navio fúnebre *viking* é incendiado e empurrado para o mar. Frank Dicksee (1893).

termina embaixo dos pés de Þórr enquanto caminha para consagrar a pira e é imediatamente chutado na direção dela.

Hermóðr, bravamente, desce até Hel e encontra seu governante não inteiramente insensível ao pedido do deus. Baldr e Nanna já estavam presentes no salão; Baldr sentado no trono elevado, obviamente. Hel estipulou que Baldr poderia retornar ao mundo dos vivos se todas as coisas vivas lamentassem por ele, e Hermóðr voltou com a notícia. Os Æsir, rapidamente, se mobilizaram para ouvir as condições de Hel, e foram enviados mensageiros ao redor do mundo. Eles foram muito bem-sucedidos, persuadindo tudo a chorar por Baldr – mesmo metais (a origem da condensação, como Snorri nos conta).

O estupro de Rindr

Óðinn sabe que o vingador de Baldr deve nascer de Rindr, uma princesa humana.

Engravidá-la não é uma tarefa inteiramente simples. Rindr resiste aos avanços do deus

velho e feio; embora ele se insinue na casa de seu pai, onde opera como um general bem-sucedido, sua primeira tentativa de ganhar um beijo só lhe rendeu um tapa na cara. Em seguida, ele se torna um trabalhador de metais e traz para Rindr braceletes muito bem-feitos; isso não é mais efetivo e outro tapa segue. Finalmente, ele a encanta, usando runas para deixá-la louca. Então, disfarçando-se de mulher, Óðinn finge ser uma curandeira. Ele prescreve uma bebida horivelmente amarga, tão ruim que Rindr tem de ser amarrada à cama para que não se recuse a engoli-la. E, ao ficar sozinha com a paciente, a aparente curandeira estupra a infeliz garota. Os outros deuses, como nos conta essa história (relatada por Saxo Grammaticus), ficaram tão horrorizados com esse comportamento que Óðinn foi enviado ao exílio. Rindr, contudo, engravidou e deu à luz Váli.

Mas, em uma caverna, eles encontraram uma gigante chamada, ironicamente, Þökk (Obrigado). Quando lhe pediram para chorar por Baldr, ela respondeu:

Þökk chorará

lágrimas secas

pelo funeral de Baldr.

Nem vivo nem morto

Não me alegro com o filho de homem algum:

deixe que Hel fique com o que tem.

“O ENGAÑO DE GYLFI”, CAP. 49.

E suspeita-se fortemente que essa gigante não fosse outro que não Loki.

O resultado da morte de Baldr foi duplo. Óðinn havia ouvido da profetisa morta que somente um homem poderia vingar Baldr, e que ele ainda não havia nascido.

O pequeno Váli era, de fato, prodigioso; como Helgi, com uma noite de vida, já estava pronto para lutar, diz “A profecia da vidente”:

Ele nunca lavou suas mãos

nem penteou seu cabelo

até levar o adversário de Baldr

à pira funerária.

“A PROFECIA DA VIDENTE”, V. 33.

Mas é o pobre irmão cego, Höðr, “o assassino executor” – Loki, “o assassino mentor”, aquele por trás do assassinato –, quem Váli mata. Pois o destino de Loki é escrito de forma diferente.

Por que Baldr deve morrer? Ele foi, muitas vezes, comparado com outros deuses que pereceram por meio de algum acidente horrível ou de alguma conspiração. Figuras do Oriente Próximo antigo, como o egípcio Osíris, ou Attis, o amado de Cybele, também morrem; o contexto de seus mitos sugere que isso ocorre em um ciclo sazonal e que a ressurreição vem com a primavera. Ísis é bem-sucedida em ressuscitar Osíris, seu irmão/amante, quando o Nilo sobe a cada ano para fertilizar a terra, e Attis também é anualmente ressuscitado. Mas a ressurreição de Baldr (ao menos por agora) fracassa. Portanto, uma dimensão de fertilidade ao mito parece improvável.

Baldr pode ser um sacrifício; certamente, ser alvejado por um projétil é congruente com um sacrifício a Óðinn. Todavia, nenhum benefício parece resultar da morte de Baldr; se ele é um

sacrifício, parece um sacrifício inútil (diferentemente do autossacrifício de Óðinn para obter o segredo das runas). O mito fala sobre o horror do conflito nos grupos de parentesco; a vingança não pode ser obtida pela morte do perpetrador, pois a vingança de Váli em Höðr simplesmente elimina outro dos filhos de Óðinn. Quem deveria se vingar por Höðr? A esse respeito, Óðinn é afortunado, na medida em que pode ter outros filhos, substituindo os que morrem. Mas, como o mito reconhece, filhos não são *tão* intercambiáveis; Váli não pode, verdadeiramente, tomar o lugar de Baldr.

✂ O ACORRENTAMENTO DE LOKI ✂

Snorri segue sua descrição do fracasso em retirar Baldr de Hel pelo lamento com a rápida busca, a captura e o acorrentamento de Loki. Na tradição poética, o acorrentamento de Loki é resultado de sua ruptura final com os companheiros deuses. Lembra-se do banquete no salão dos Ægir – aquele que exigiu o caldeirão extremamente grande de Hymir? Todos os deuses e as deusas estavam lá, exceto Þórr, que estava fora, como de costume, martelando gigantes no leste, e Loki, que era *persona non grata*. Todavia, ele se apresenta calmamente no salão e exige que lhe designem uma cadeira e lhe deem uma bebida. Bragi, o deus da poesia, está pronto para recusá-lo, mas, quando Loki invoca a relação de irmandade de sangue entre ele e Óðinn e recorda o deus de que haviam jurado nunca beber, a menos que também oferecessem uma bebida a Loki, Óðinn decreta que o “Pai do Lobo” deve ser aceito.

No poema “A querela de Loki”, que relata essa história, Loki, agora, procede, sistematicamente, insultando cada um dos deuses. O padrão é muito uniforme; Loki insulta o deus A, o deus A reage, Loki responde, e o deus B fala em defesa do deus A, atraindo para si os opróbrios de Loki. Os deuses são sujeitos a uma série de calúnias: Óðinn praticava *seiðr* (cf. cap. 2) e é um quebrador de promessas; outros deuses são covardes ou foram desonrados de algum modo. Njörðr é acusado de deixar as filhas de Hymir (gigantas, aqui, provavelmente, simbolizando rios) urinarem em sua boca, como os rios correm para o mar, e de ter tido filhos com a irmã. As deusas são acusadas de promiscuidade sexual, muitas vezes tendo tido sexo com o próprio Loki, ou, como Skaði, são lembradas do papel de Loki na morte de sua família. Frigg é atormentada com a perda de Baldr, e Freyja, por ter dormido com todos os homens no salão – incluindo o irmão. Mesmo Sif, esposa de Þórr, é acusada de ter dormido com Loki, e nos perguntamos *como*, exatamente, Loki foi capaz de roubar o maravilhoso cabelo dourado de Sif. Finalmente, Þórr chega com seu habitual rugido e ameaça pôr um fim nos insultos de Loki – a



Foto: Gerry Millar.

Um Loki estranhamente com chifres, amarrado após ser capturado por Þórr, na pedra de Kirkby Stephen do século VIII, Cúmbria.

despeito de algumas observações reveladoras sobre o comportamento de Þórr na aventura Skrímir (cf. cap. 3). E, então, Loki parte:

mas somente por vocês sairei

pois sei que vocês atacam.

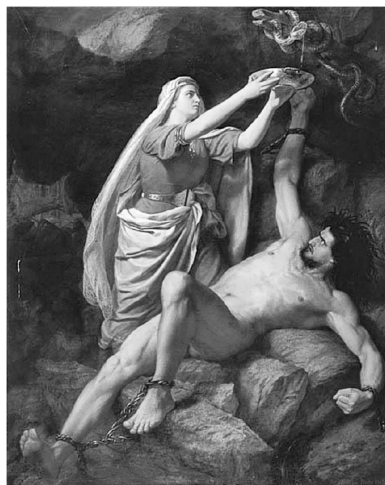
“A QUERELA DE LOKI”, v. 64, ll. 4-6.

Esse pode ser um comentário sobre o mestre de obras e a quebra de promessas que estabeleceu os novos muros de Ásgarðr; talvez seja um reconhecimento arrependido dos riscos envolvidos em perturbar Þórr. Até onde podemos dizer, a partir de outras fontes, grande parte do que Loki diz é verdade, embora dê um aspecto desonroso ao sacrifício da mão de Týr, e à disposição de Freyr em dar sua palavra a Skírnir a fim de conquistar Gerðr. “A querela de Loki” é um poema muito engraçado, mas seu humor está carregado de horror, tanto do despudor de Loki como das revelações sobre os deuses. O poema é uma crítica séria às deidades pagãs – talvez composto por um cristão que quisesse revelá-las como hipócritas e covardes? Ou o poema é o trabalho de alguém que estava seguro de sua crença, que desejava mostrar que os deuses são, na verdade, diferentes de nós – e que a realização de suas funções divinas não pode ser compreendida a partir de estruturas éticas humanas? Muito provavelmente, “A querela de Loki” foi compreendida de modos diferentes em diferentes tempos de sua existência; muita coisa depende da nuance conferida pelos intérpretes. Mas não é difícil sentir, ao final dele, que talvez o mundo seja melhor sem essa gentalha.

Loki fez bem em escapar dos deuses furiosos, transformando-se em um salmão e se escondendo em uma cascata. A descrição de Snorri para a captura acrescenta detalhes a isso. Loki construiu para si uma casa nas montanhas perto da cascata e se escondia debaixo d’água durante o dia. Numa noite, começou a especular sobre como os Æsir poderiam pegá-lo em sua forma de peixe. Pegando um fio de linho, fez um protótipo de rede de pesca. Então, apercebendo-se de que Óðinn o havia localizado a partir do Hliðskjálf, seu trono elevado, e de que os deuses estavam se dirigindo ao seu esconderijo, ele, rapidamente, jogou a rede no fogo e mergulhou n’água. O mais sábio dos deuses (chamado aqui Kvasir, aquele cujo sangue deu origem ao hidromel da poesia)

viu o padrão da rede feito nas cinzas e deduziu qual seria o propósito. Os deuses, rapidamente, replicaram o artefato; ainda que Loki-salmão pulasse sobre ele, terminou sendo capturado em meio a um salto por Þórr, que havia pulado no meio do rio. Embora Loki atenha resvalado das mãos de Þórr, sua cauda ficou presa no punho do deus; isso explica por que o salmão se estreita na direção da cauda e por que pulam da água quando se dirigem corrente acima.

Loki agora se vê em perigo; não se rendeu aos deuses sob condições pré-arranjadas, mas é cativo deles. Os deuses pegam três grandes pedras planas, colocam-nas de pé e fazem um buraco em cada uma. Os filhos de Loki são capturados e transformados em lobos; Nari despedaça o irmão, e os deuses usam as vísceras de Narfi para amarrar seu pai à rocha. As vísceras se transformam, magicamente,



Nationalmuseum, Estocolmo.

A esposa de Loki, Sigyn, segura o pote para capturar o veneno pingando da serpente que Skaði pendurou. Mårten Eskil Winge (1890).

em correntes de ferro; como um toque final, Skaði pendura uma serpente venenosa sobre a face de Loki, com seu veneno pingando de suas presas. E Sigyn, esposa de Loki, agora fica perto do esposo, segurando uma vasilha para apanhar o veneno. De vez em quando ela tem de se virar para esvaziá-la, e, quando o veneno cai na face de Loki, ele se contorce horivelmente nas correntes – a causa dos terremotos.

O rompimento final de Loki com os Æsir levanta algumas questões interessantes. Seu modo usual de operação era uma figura muito ambivalente, inconsistentemente se aliando aos gigantes, mas também ajudando os deuses a recuperarem itens roubados, e tem um papel particular como assistente de Þórr. Por que isso agora? Uma sugestão vincula o comportamento de Loki às várias profecias concernentes ao *ragnarök*. Assim como Fenrir deve primeiro ser acorrentado para quebrar seus grilhões e atacar os deuses naquele dia final, Loki também deve estar confinado para que possa romper as correntes para liderar os gigantes contra seus ex-companheiros. E, assim, deve provocar os deuses para que o acorremem, por meio das duas ofensas: a morte de Baldr e a brava exibição de insultos em “A querela de Loki”. Se a morte de Baldr é um prenúncio do *ragnarök*, então Baldr deve morrer, e Loki deve ser acorrentado. Isso assume uma coerência cronológica com as histórias sobreviventes do que deve ter sido um grande *corpus* de vários mitos se originando em diferentes partes do mundo falante do nórdico. Mas, mesmo que seja difícil de

acreditar na ideia de que Loki possui um plano mestre, há, certamente, um forte sentido de que o destino dos deuses já está determinado, que, a despeito dos esforços de Óðinn para ver se o futuro profetizado pode ser falseado ou impedido, o final já está escrito. Sugestivo também, como observamos anteriormente, é o fato de que Snorri conhece um dos filhos de Loki (o lobo que matou o irmão) como Váli, compartilhando o nome do filho recém-nascido de Óðinn, que mata seu meio-irmão Höðr para vingar seu outro meio-irmão Baldr. Temas de fratricídio, vingança, daquelas bestas apocalípticas, lobos e serpentes, atravessam essas duas histórias de um modo que destaca o vínculo fundamental entre os dois deuses, Óðinn e Loki.

✠ SINAIS DOS ÚLTIMOS TEMPOS ✠

Primeiro, chega o Grande Inverno, o *fimbulvetr*. Três invernos se emendam um no outro, sem verões entre eles; a neve chega de todas as direções com ventos cortantes e geada acentuada. A perturbação social se segue:

*Irmão lutará contra irmão e será seu assassino,
os filhos das irmãs violarão o vínculo de parentesco;
a dificuldade grassa o mundo, abominações abundam,
tempo de machados, tempo de espadas, escudos se fendem,
tempo de ventos, tempo de lobos, antes de o mundo afundar;
nenhum homem poupará o outro.*

“A PROFECIA DA VIDENTE”, V. 45.

Punindo pecadores – Um conceito cristão?

Próximo de um lugar chamado Costa dos Cadáveres, a profetisa vê um rio turvo e turbulento onde aqueles que fazem falsos juramentos, assassinos e sedutores das esposas de outros homens estão se debatendo. Outro rio corre do leste, chamado Amedrontado (Fearful); está cheio de machados e facas. Que existam punições na Outra Vida para os pecadores humanos não é uma ideia encontrada em outra parte na mitologia nórdica; a inclusão desses tormentos sugere influência cristã. Considerando que essa versão do poema no Codex Regius possa ter sido composta em torno da época em que a Noruega estava se convertendo ao cristianismo (1000 EC), isso não é impossível.

O mundo se dirige ao caos. Antes que a humanidade caia na guerra civil, as profetisas conjuram outras indicações do fim dos tempos.

No fundo do Bosque da Força, um galo com plumagem vermelho-escura canta. Outro é ouvido no Bosque de Ferro, onde uma mulher troll está alimentando a prole de Fenrir: os lobos que perseguem o sol e a lua. O entorno sonoro misteriosamente discordante do fim é pontuado pelo uivo do grande cão Garmr (talvez, um duplo de Fenrir, ou uma besta monstruosa muito independente, um tipo de cão do inferno ou Hel-hound). Agora, vem o terrível momento em que ambos os corpos celestes são engolidos pelas imensas mandíbulas das bestas que, por tanto tempo, os perseguiram e o mundo é mergulhado nas trevas.

Agora, Yggdrasill pega fogo. O grande freixo balança, e Heimdallr soa o alarme soprando sua poderosa trombeta Gjallar. Óðinn faz um conselho de emergência com a cabeça de Mímir, mas é muito tarde para esperar orientação dessa fonte. As montanhas tremem, levando os anões para fora, onde ficam reclamando diante de suas portas de pedra. Mulheres troll perambulam pelas estradas; humanos não sabem o que fazer. Os *Einherjar* cavalgam para enfrentar a batalha pela qual vêm treinando durante todos esses milênios, mas – ou assim Fáfnir, o

O grande lobo

Há uma descrição aterradora do grande lobo Managarm (Gamr, ou Cão da Lua) no romance de 1960 de Alan Garner, *The Weirdstone of Brisingamen* [A pedra encantada de Brisingamen]. Garner faz bastante uso da mitologia nórdica antiga no romance; em sua culminação, uma magia negra e terrível é desencadeada:

Do norte vinha uma nuvem, mais baixa do que qualquer que tivesse escondido o sol e negra. Monstruosa ela era, e na forma de um lobo voraz. Suas ancas caíam abaixo do horizonte, e seu corpo magro se arqueava pelo céu até ombros combalidos, e uma cabeça com mandíbulas escancaradas que mesmo agora iam além do fim do vale... O céu inteiro até o norte e o leste era a cabeça do lobo. A boca se abria ainda mais, até não restar coisa alguma para ver senão a garganta negra e cavernosa, aproximando-se para engolir a montanha e o vale inteiros (GARNER, A. *The Weirdstone of Brisingamen*. Londres, 2010, p. 283).

Felizmente, a magia do Weirdstone dissipa o horror, e o mundo é salvo.

dragão, profetizou a Sigurðr em seus momentos finais –, enquanto eles e os deuses se deslocavam de Óskópnir (Ainda Não Feito), a ilha onde a batalha final ocorre, a ponte de arco-íris Bifröst se parte e seus cavalos afundam no rio. A vitória lhes é arrancada.



Olive Bray, *Sæmund's Edda*, 1908 (The Viking Club).
Os deuses se preparam para o *ragnarök*. Desenhado por W.G. Collingwood (1908)
ao estilo de uma escultura da Era Viking.

As forças do terror são libertadas de cada um dos pontos cardeais. Do sul chega o gigante de fogo Surtr, portando uma enorme espada da qual o sol cintila com um brilho deslumbrante. O sinistro barco de cadáveres Naglafari, feito de unhas de homens mortos, zarpou do leste com uma tripulação de gigantes de fogo; Loki é o timoneiro, levando feroz destruição para os mundos de deuses e homens. Também avançando do leste chega Hrymr, outro líder dos gigantes de gelo, e, no oceano, os enormes espirais da serpente Miðgarðs se agitam. E Fenrir, finalmente, quebrou o grilhão sedoso que o havia mantido subjugado por todas essas eras e galopa livremente.

✠ A ÚLTIMA BATALHA E AS MORTES DOS DEUSES ✠

Agora, os há muito profetizados combates individuais ocorrem. Óðinn caminha bravamente adiante para enfrentar o lobo, mas o deus da lança descobre que Gungnir não lhe pode ser útil, e Fenrir o engole de uma só vez. Frigg chora ao ver seu esposo morrer; “o querido amado de Frigg”, como o poema o chama, comparando sua morte à de Baldr, como “o segundo luto de Frigg”. A deusa chora à margem do campo de batalha enquanto os deuses empurram seus escudos contra os inimigos mortais. Em seguida chega Þórr, encontrando uma vez mais sua antiga inimiga, a serpente Miðgarðs. O deus derruba a grande serpente, mas, cambaleando apenas nove passos do cadáver, ele também cai, derrotado pelo hálito poderoso e venenoso de Miðgarðs.

Snorri acrescenta alguns detalhes que não conhecemos de qualquer outro lugar; eles podem ser tradicionais ou produto de seu próprio instinto de organização. Freyr avança contra Surtr, e, agora, como Loki previra, ele deve certamente lamentar a falta da espada que deu para a garota gigante Gerðr. O grande cão Garmr, cujo terrível uivo pressagiu o *ragnarök*, derruba Týr; essa história passada do deus com Fenrir levanta a suspeita de que Garmr e Fenrir sejam, na verdade, um, e que o lobo possui pendências com o deus cuja mão arrancou. Heimdallr e Loki lutam entre si – não pela primeira vez –, e um mata o outro.



H.A. Guerber, *Myths of the Norsemen from the Eddas and Sagas*, 1909 (Londres).
Sleipnir cai enquanto Fenrir pula sobre Óðinn. Dorothy Hardy (1909).

Os deuses fazem algum progresso contra os monstros. Víðarr, filho de Óðinn, pula na garganta de Fenrir; seus pés estão protegidos das garras do lobo pelos sapatos de solas grossas que usa. Toda vez que o material da sola é removido dos dedos ou calcanhares – Snorri nos conta em um aparte – isso melhora o calçado de Víðarr. Com uma mão, ele alcança a mandíbula superior do lobo e a despedaça. Essa imagem, a morte do pai e a vingança do filho, é uma das favoritas dos escultores da Era *Viking*.

O conflito de Heimdallr e Loki

A tradição nos conta que Heimdallr e Loki haviam se encontrado em combate antes.

Naquela ocasião, eles lutaram no mar, em um rochedo chamado Singasteinn, ambos sob

a forma de focas para a batalha. O ponto de discórdia foi a posse do Brisinga men, o grande colar de Freyja, que, de algum modo, foi parar nas mãos de Loki. Heimdallr vence a luta e devolve a preciosa joia à deusa; essa é, provavelmente, uma versão da história do roubo de Loki, relatada no capítulo 2.



Finnur Jónsson, *Goðafræði Norðmanna og Íslendinga eftir heimildum*, 1913 (Reykjavík).
Víðarr pula na garganta de Fenrir na Cruz de Gosforth, Cúmbria, começo do século X.

Agora, o fogo do gigante Surtr incendeia o mundo inteiro, e o processo por meio do qual a Terra foi criada, no começo de “A profecia da vidente” (como descrito no cap. 2), é invertido:

*O sol se torna negro, a terra afunda no mar;
as estrelas brilhantes desaparecem do céu;
vapor sobe da conflagração,
a chama incandescente se ergue contra o próprio céu.*

“A PROFECIA DA VIDENTE”, v. 57.

Uma catástrofe vulcânica?

Como “A profecia da vidente” foi datada em torno do ano 1000, bem depois do estabelecimento da Islândia, tem sido discutido que a descrição do ragnarök que ela contém reflete a natureza vulcânica da ilha. Certamente, no verso supracitado, características de uma erupção vulcânica – chamas disparando para cima, a escuridão quando a nuvem de poeira obscurece o sol, o desaparecimento da terra sob fluxos de lava incandescente e o chiado da negra rocha derretida encontrando o mar – poderiam ser lidas na visão do poema sobre o fim do mundo.

Uma mostra de que os poemas e a tradição da prosa de Snorri buscam integrar diferentes tradições em narrativas coerentes é o fato de que o sol já foi engolido pelo lobo que o perseguia por eras. A escuridão, mitigada apenas pelas chamas saltitantes, traz o fim do mundo.

✦ RENASCIMENTO ✦

O fim do mundo, quando o mar avança sobre o solo e as chuvas de terrível destruição caem sobre uma terra onde deuses, humanos e mesmo gigantes pereceram, marca o fim do tempo na tradição cristã. Contudo, em outras mitologias, não é assim; muitos sistemas imaginam o tempo e o espaço

como cíclicos, e acreditam que, quando o mundo antigo, corrupto, tiver sido eliminado, um novo surgirá para tomar seu lugar. Pois, embora na poesia édica a frase *ragnarök* signifique “destino das Forças”, Snorri usa uma palavra ligeiramente diferente, *rökkr*, que significa algo como “anoitecer” ou “luz fraca e vacilante” – por isso, a compreensão de Wagner do fim de seu mundo heroico como “O crepúsculo dos deuses”. *Rökkr* poderia, igualmente, significar “penumbra”, assim como “crepúsculo”, e, portanto, *rökkr* pode introduzir um dia novo e brilhante.

E é isso que, de fato, encontramos na tradição poética e na descrição de Snorri, derivada dela. Pois as profetisas, cuja visão constitui “A profecia da vidente” olham para além do fim do mundo, e:

*Ela vê, chegando um segundo tempo,
terra do oceano, eternamente verde;
cascatas se lançam, uma águia paira sobre elas,
acima da montanha, perseguindo peixes.
Os Æsir se encontram no Iðavellir,
e conversam sobre a poderosa Cintureira da Terra,
e as antigas runas de Fimbultýr.
Lá encontrarão novamente na grama
o maravilhoso jogo de damas dourado,
que eles possuíam nos tempos passados.*

“A PROFECIA DA VIDENTE”, v. 59-61.

Pois alguns dos Æsir retornarão. Surpreendentemente, Hœnir, aquele misterioso terceiro que caminhava ao lado de Óðinn em muitos momentos importantes no passado, volta. Do mesmo modo, maravilhosamente, os assassinos involuntários e as vítimas sacrificais, Höðr e Baldr, retornam do outro lado da morte (o segredo que Óðinn sussurra no ouvido de seu filho morto na pira, supomos). Uma nova era de ouro é sinalizada: campos produzem grãos sem sementeira, todos os danos são reparados, e o jogo de damas dourado, tão ressonantemente simbólico da era de inocência anterior, é encontrado uma vez mais na planície. Com o ar aturdido dos sobreviventes de uma grande catástrofe, os novos Æsir se recordam da serpente Miðgarðs e das runas que Óðinn conquistou para eles.

O gigante Vafþrúðnir também, em sua competição de sabedoria com Óðinn, lá no mundo antigo, havia previsto a renovação que segue o cataclismo, revelando ao deus ansioso que alguns humanos,



Martin Oldenbourg, *Walhall, die Götterwelt der Germanen*, 1905 (Berlim).
Após o renascimento da Terra, uma águia voa próximo a uma cascata, procurando peixes.
Emil Doepler (1905).

com nomes promissores de Líf e Lífprasir (Vida e, quem sabe, Propulsor da Vida, masculino e feminino, talvez), sobrevivem se escondendo no Bosque de Hoddmímir (talvez Yggdrasill, devido à proximidade do grande seixo ao Poço de Mímir). O sol também, antes de ser engolido por Fenrir, deu à luz uma filha que percorrerá os caminhos da mãe. Vafþrúðnir identifica outros Æsir que formarão a nova geração de deuses: Víðarr, vingador de seu pai, Óðinn; Váli, vingador de seu irmão, Baldr; Móði e Magni, dois filhos de Þórr, que brandirão Mjöllnir, a arma de seu pai. A visão de Vafþrúðnir é menos otimista do que a da profetisa; o retorno dos filhos de Óðinn e Þórr sugere o recomeço dos antigos padrões de vida, vingança e violência se reafirmando. Não há a ênfase na reconciliação que encontramos em “A profecia da vidente”, nenhuma menção às duas vítimas da terrível malícia de Loki – Höðr e Baldr – chegando a um acordo, com a irmandade renovada.

Mesmo no mundo idealizado pela profetisa, e a despeito do retorno milagroso do jogo de damas dourado, há sinais de que sistemas inelutáveis operam novamente, de que o relógio esteja em contagem regressiva para a próxima renovação. Quando Hœnir se estabelece no antigo território de Óðinn, ele começa a cortar “lascas de madeira para a profecia”; o destino ainda está operando. A última coisa que a vidente vê antes de mergulhar novamente em seu transe é o dragão Níðhöggr, a monstruosa serpente que costumava atacar Yggdrasill, voando pelo céu carregando cadáveres em suas asas. Isso parece ominoso. Alguns sugerem que esse detalhe marca o retorno da profetisa ao “agora” de sua visão, e que, enquanto a profecia chega à sua conclusão, ela vê o voo do dragão no presente. Outros se perguntaram se Níðhöggr tem um papel positivo no mundo e está eliminando os últimos vestígios da batalha final ao carregar os cadáveres. Mas não há razão convincente para pensar que o novo mundo não será como o anterior, que o mal e a corrupção não se manifestarão novamente (talvez, por meio de um vetor diferente de Loki e seus aliados gigantes), e que *ragna rökr*, a escuridão antes da aurora, cairá novamente – e novamente – ao longo dos ciclos dos tempos.



Foto: Sven Nilsson.

A pedra Jelling, uma imagem gravada em pedra dinamarquesa do século X, encomendada pelo Rei Harald Dente Azul. Ela descreve o Cristo crucificado no estilo de pedra rúnica tradicional.

Um novo deus?

Uma versão de “A profecia da vidente”, registrada no começo do século XIV, contém um verso extra no ponto em que a nova geração de deuses se moveu para o salão de teto de ouro de Gimlé, quando o mundo recomeçou. “Então, vem o poderoso para o julgamento das Potências, / cheio de força, de cima, ele, que governa tudo”.

Quem pode ser esse poderoso que vem para o conselho reconstituído dos deuses? É Jesus, que retornou para o Juízo Final, pronto para terminar com o panteão pagão, e para anunciar que a nova religião está aqui verdadeiramente para ficar?

✂ MITOS QUE SUBSISTEM ✂

Na época em que o “poderoso” desceu para assumir o controle, no começo do século XIV, a Islândia, há muito, era cristã. Todavia, os mitos e as lendas nórdicos antigos ainda tinham ressonância. Alguns poemas novos estavam sendo compostos em torno dessa época, incorporando motivos mitológicos e lendários a formas tradicionais, mas contando histórias novas. Em um poema do século XIV, um herói é amaldiçoado por sua madrasta má a cortejar a inacessível donzela Menglööð. O jovem Svipdagr primeiro visita o túmulo da mãe para obter encantos protetivos e aconselhamento e, depois, viaja para o castelo de Menglööð. Um gigante hostil que o guarda não o deixará entrar, e os dois iniciam uma longa discussão sobre que tarefas ele deve realizar para conseguir entrar. Mas estas são impossivelmente circulares; para completar a primeira tarefa, Svipdagr já precisaria ter realizado a última. A situação é irremediável, a menos

que – como seu interlocutor explica – seu nome fosse Svipdagr! E, imediatamente, os portões se escancaram, o herói entra, e a bela Menglōð o abraça, exigindo saber por que ele demorara tanto.

Alguns mitos e lendas foram convertidos em baladas e permaneceram na imaginação popular. Embora seja improvável que qualquer um ainda acreditasse em Óðinn e Þórr, continuava sendo útil pensar sobre deuses e heróis, com suas histórias lembrando as pessoas da importância da poesia, da inteligência e da coragem, de enfrentar o mal e de rir diante da morte. O islandês não mudou muito como língua ao longo dos séculos, e os mitos preservados em sagas e poemas ainda eram compreendidos. No século XVII, os poemas do Codex Regius foram editados e traduzidos ao latim; logo o conhecimento deles estava circulando amplamente pela Europa. As primeiras traduções inglesas apareceram no século XVIII (algumas contendo erros hilários), e os mitos e as lendas do norte foram popularizados pelos Irmãos Grimm e por Richard Wagner na Alemanha, e por William Morris e J.R.R. Tolkien na Grã-Bretanha. Agora, com fenômenos culturais populares, como *Game of Thrones* (com sua constante ameaça a Fimbulvetr, o longo inverno), o estilo musical *viking death metal* ou a série de televisão *Vikings* – cujo herói é o próprio Ragnarr Calças Felpudas que encontramos no capítulo 5 –, os mitos e as lendas escandinavos são tão vibrantes hoje quanto em qualquer época desde que o cristianismo os afastou dos corações e das mentes do norte.

✦ LEITURA COMPLEMENTAR ✦

As fontes originais para vários dos mitos discutidos neste livro são muito fáceis de encontrar em inglês.

STURLUSON, S. *Edda*. Trad. Anthony Faulkes. 2. ed. Londres, 2008. Esse contém “O engano de Gylfi” (*Gylfaginning*) e outras histórias mitológicas.

STURLUSON, S. *The poetic Edda*. Trad. Carolyne Larrington. 2. ed. Oxford, 2014. Muitos dos poemas citados neste livro podem ser encontrados completos lá.

GRAMMATICUS, S. *The history of the Danes*. Ed. Hilda Ellis Davidson. Trad. Peter Fisher. Cambridge, 1979.

Outros livros interessantes e acessíveis sobre a mitologia nórdica incluem:

ABRAM, C. *Myths of the Pagan North: gods of the norsemen*. Londres e Nova York, 2011.

PAGE, R.I. *Norse Myths (the legendary past)*. Londres, 1990.

O'DONOGHUE, H. *From Asgard to Valhalla: the remarkable history of the Norse Myths*. Londres, 2007.

Uma discussão acadêmica, mas extremamente interessante sobre o mito é:

ROSS, M.C. *Prolonged echoes*. Odense, 1994. v. 1.

Para uma descrição muito acessível da Era *Viking*:

WINROTH, A. *The age of the vikings*. Princeton, 2015.

Um trabalho mais acadêmico:

JESCH, J. *The viking diaspora*. Londres e Nova York, 2015.

Uma descrição fascinante da arqueologia escandinava e sua relação com o mito:

ANDRÉN, A. *Tracing old norse cosmology: the World Tree, Middle Earth and the Sun in archaeological perspective*. Lund, 2014.

Outra exploração da arqueologia da Era *Viking*:

PRICE, N. *The viking way: religion and war in the Iron Age of Scandinavia*. 2. ed. Oxford, 2016.

Existem, claro, várias novas versões para crianças, de autores como Roger Lancelyn Green e Barbara Leonie Picard. A melhor coleção é:

CROSSLEY-HOLLAND, K. *The penguin book of Norse Myths: gods of the vikings*. Londres, 1996.

Uma série fascinante de romances baseados nos mitos nórdicos – as duas primeiras, para jovens adultos; a última, para leitores mais experientes:

HARRIS, J. *Runemarks*. Londres, 2008.

HARRIS, J. *Runelight*. Londres, 2011.

HARRIS, J. *The gospel of Loki*. Londres, 2014.

Dois romances para jovens adultos baseados em lendas heroicas:

BURGESS, M. *Bloodtide*. Londres, 1999.

BURGESS, M. *Bloodsong*. Londres, 2005.

✂ FONTES DAS CITAÇÕES ✂

No original desta obra, todas as citações foram traduzidas para o inglês pela própria autora, exceto:

p. 17: “gravando as letras de sua própria língua...” (GRAMMATICUS, 1979, p. 5).

p. 18: “um homem... amplamente reconhecido por toda Europa, embora falsamente, como um deus” (GRAMMATICUS, 1979, p. 25).

p. 158: “movimentos corporais efeminados” (GRAMMATICUS, 1979, p. 172).

SOBRE A AUTORA

Carolyn Larrington é professora de Literatura Europeia Medieval na Universidade de Oxford e membro oficial e tutora no St. John's College. Seus livros recentes incluem *All men must die: Power and passion in Game of Thrones* (2021), *A critical companion to old Norse literary genre* (2020), *A handbook to Eddic Poetry: Myths and legends of ancient Scandinavia* (2016), *Winter is coming: The medieval world of Game of Thrones* (2015), *The Poetic Edda: Essays on old Norse mythology* (com Paul Acker) e uma tradução revisada e ampliada de *The Poetic Edda* (2014).

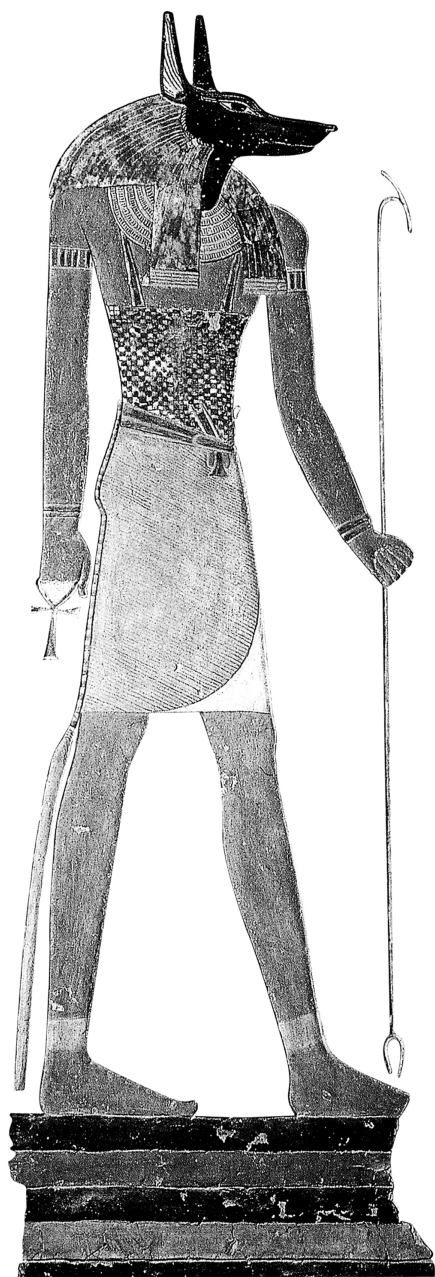


MITOS

CELTAS ◊ EGÍPCIOS
GREGOS E ROMANOS ◊ NÓRDICOS



 EDITORA
VOZES



OS
MITOS EGÍPCIOS
UM GUIA AOS ANTIGOS
DEUSES E LENDAS



GARRY J. SHAW

TRADUÇÃO DE THAIS ROCHA DA SILVA



Petrópolis

© 2014, Thames & Hudson Ltd, Londres.

Tradução publicada mediante autorização de Thames & Hudson Ltd, Londres

Tradução realizada a partir do original em inglês intitulado *The Egyptian Myths.*
A Guide to the Ancient Gods and Legends.

Direitos de publicação em língua portuguesa – Brasil:

2022, Editora Vozes Ltda.

Rua Frei Luís, 100

25689-900 Petrópolis, RJ

www.vozes.com.br

Brasil

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida ou transmitida por qualquer forma e/ou quaisquer meios (eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia e gravação) ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão escrita da editora.

CONSELHO EDITORIAL

Diretor

Gilberto Gonçalves Garcia

Editores

Aline dos Santos Carneiro

Edrian Josué Pasini

Marilac Loraine Oleniki

Welder Lancieri Marchini

Conselheiros

Francisco Morás

Ludovico Garmus

Teobaldo Heidemann

Volney J. Berkenbrock

Secretário executivo

Leonardo A.R.T. dos Santos

Editoração: Rafaela Milara

Diagramação e capa: Do original

Arte-finalização de miolo: Sheilandre Desenv. Gráfico

Revisão gráfica: Nilton Braz da Rocha

Arte-finalização de capa: Editora Vozes

Conversão para eBook: SCALT Soluções Editoriais

ISBN 9786557138748 (Brasil)

ISBN 978-0-500-25198-0 (Reino Unido)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Shaw, Garry J.

Os mitos egípcios : um guia aos antigos deuses e lendas / Gary J. Shaw; tradução de Thais Rocha da Silva. –
Petrópolis, RJ : Vozes, 2022.

Título original: The Egyptian myths.
ISBN 9786557138748

1. Deuses egípcios 2. Egito – Religião 3. Mitologia egípcia
I. Título.

22-120172

CDD-299.31

Índices para catálogo sistemático:

1. Deuses : Egito antigo : Mitologia e religião 299.31

Eliete Marques da Silva – Bibliotecária – CRB-8/9380

SUMÁRIO

Introdução

◀ PARTE I ▶

1

Desordem e criação

2

Os reinados de Rê, Shu e Geb

3

O reinado de Osíris

4

O reinado de Seth e o triunfo de Hórus

◀ PARTE II ▶

5

O ambiente mítico

6

Lidando com o invisível na vida diária

◀ PARTE III ▶

7

Os julgamentos do Duat (um guia)

8

Seu julgamento e sua vida como um *akh*

Epílogo - o mito do Egito Antigo

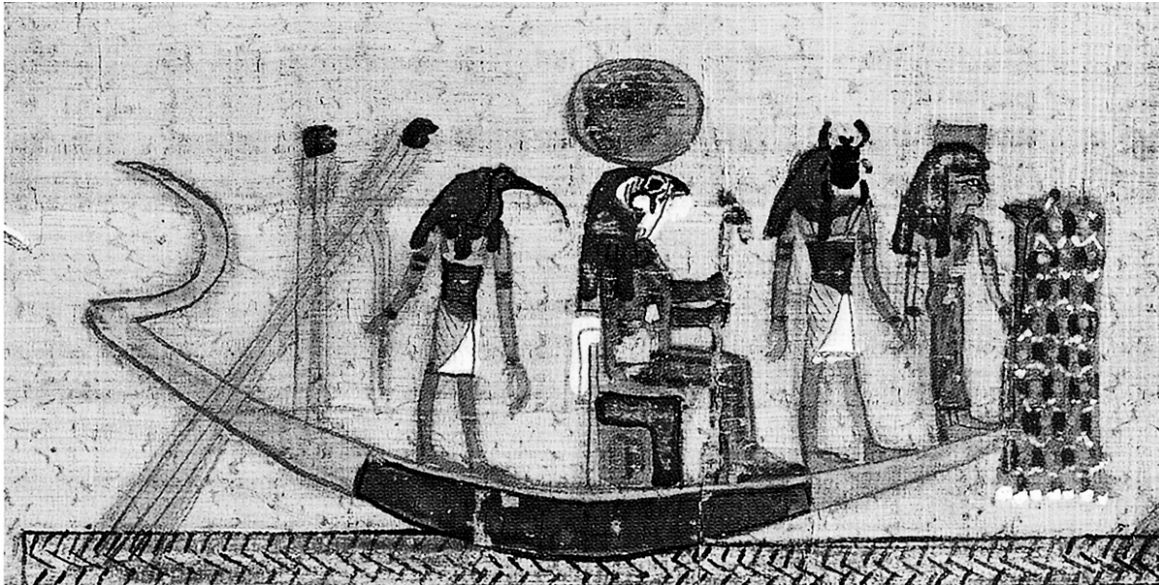
Leitura complementar

Sobre o autor

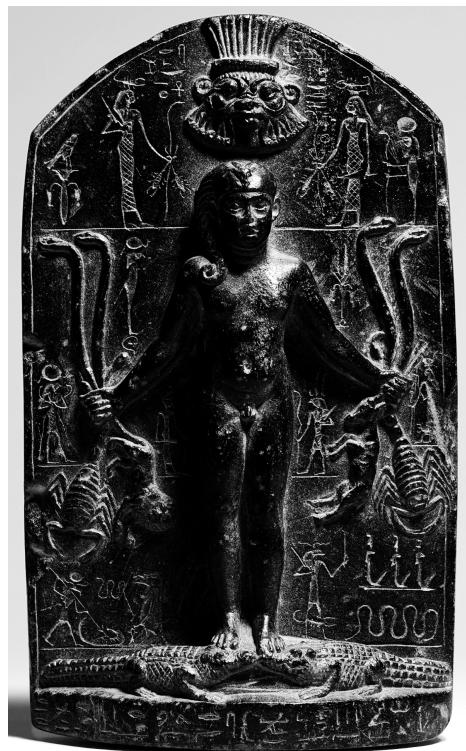
◀ INTRODUÇÃO ▶

O que veio antes de mim? O que está acontecendo à minha volta? O que acontece depois que eu morrer? Como acontece hoje em dia, os egípcios também buscaram respostas a essas questões fundamentais e, do mesmo modo, elaboraram teorias baseadas na observação do mundo ao seu redor. O que agora chamamos de “mitos egípcios antigos” é o resultado dessas investigações, e, a partir deles, uma visão de mundo única foi formada.

A mitologia, mais do que uma simples coleção de feitos de heróis e deuses, oferece uma maneira de entender o mundo. Há uma grande bola de luz no céu que, a cada manhã, nasce, leva o dia todo para atravessar o céu e, depois, desaparece no poente. O que é isso? E para onde ela vai? Você pode se perguntar: como ela se move? Quer você veja no sol o deus Rê navegando pelo céu a bordo de sua barca diurna, ou uma massa de reações nucleares nos puxando ao redor de sua esfera, você está observando os mesmos fenômenos. Os egípcios, tentando aumentar seu conhecimento do universo sem recorrer à física de partículas, simplesmente chegaram a conclusões diferentes. Suas explicações alimentaram a perspectiva diferenciada que eles tinham e moldaram sua experiência de vida; o mito tornou-se a espinha dorsal da sociedade, um filtro de toda a sua cultura para uma realidade impassível. Uma vez imersa na lógica interna da sua ideologia, a vida fez mais sentido; a ordem tomou o lugar da desordem; o controle substituiu o desamparo; o conhecimento superou a ignorância. O mundo, com suas tempestades violentas no deserto e seus escorpiões mortais, tornou-se um pouco menos assustador.



Rê com cabeça de falcão a bordo da sua barca solar.



Hórus o Menino, filho de Osíris e Ísis.

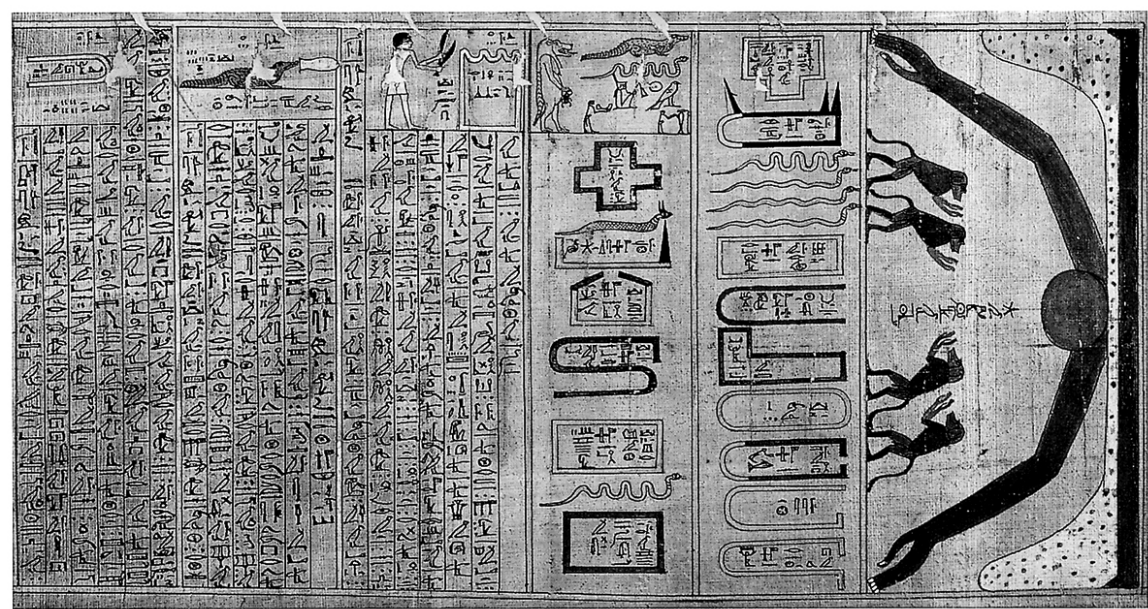
A narrativa mítica do Egito Antigo estava o tempo todo presente na vida das pessoas – acontecia ao longo de cada dia, como uma

interminável repetição de criações, destruições e renascimentos, numa complexa rede de interações divinas. Não houve necessidade de definir esses eventos como uma narrativa imutável. A cada dia, toda pessoa viveu como o herói de sua própria narrativa mítica. Deuses, como forças personalizadas, estavam presentes em todas as facetas do mundo criado, e precedentes míticos podem ser citados como explicações tanto para as coisas extraordinárias quanto para eventos mundanos, ligando o indivíduo ao mundo dos deuses. Mais ainda, pela invocação de eventos míticos, os egípcios assimilaram-se às suas divindades. Uma pessoa com dor de cabeça tornou-se Hórus o Menino, cuidado por sua mãe, que se tornou Ísis; na morte, o falecido se transformou em vários deuses enquanto atravessava o reino da vida após a morte, assumindo a autoridade divina de cada divindade por um tempo. Os mitos egípcios eram flexíveis o suficiente para serem moldados na vida de todos, uma vez que cada indivíduo procurava explicar o mundo natural, os desafios e as alegrias da existência. Os mitos e os atos dos deuses neles detalhados responderam à pergunta “por que isso aconteceu comigo?” Há conforto no passado.

◀ RECONSTRUINDO A MITOLOGIA EGÍPCIA ▶

Hoje, os egiptólogos se deparam com referências esparsas e fragmentadas dos mitos do Egito, reunidas a partir do conteúdo de diferentes fontes que datam desde 3050 a.C. até os primeiros séculos da Era Cristã. Como pode ser visto, o período de tempo coberto para o “Egito Antigo” é extremamente longo, mais de três mil anos, dependendo de onde os limites são traçados. Devido à dificuldade de atribuir datas específicas aos eventos, os egiptólogos tendem a não citar datas a.C., e sim referir-se ao governo de um rei, sua dinastia ou o período geral em que reinou. No século III a.C., o sacerdote egípcio

Maneto dividiu os reis do Egito em 30 dinastias (escritores posteriores acrescentaram uma 31ª). Embora cada dinastia implique uma linha governante distinta – uma linhagem individual –, nem sempre esse é o caso, já que Maneto também usou eventos significativos, como a construção da primeira pirâmide ou a mudança de residência real para marcar a separação entre os períodos. Os egiptólogos modernos tomaram as dinastias de Maneto e as agruparam em fases mais longas, divididas entre os períodos em que havia um único rei governando todo o país (Período Dinástico, Reino Antigo, Reino Médio, Reino Novo, Período Tardio)¹ e para as fases de fragmentação do poder político (Primeiro Período Intermediário, Segundo Período Intermediário, Terceiro Período Intermediário). Essas fases principais do chamado “Período Faraônico” foram seguidas pelo Período Ptolomaico, quando reis de origem greco-macedônia governaram², e, depois, pelo Período Romano. Neste livro, sigo essas convenções de datação egiptológica.



Os montes do Duat – o reino da vida após a morte.

Cronologia egípcia			
Período faraônico	Período dinástico inicial	cl. QSNPTTN cl. L	Dinastias QP

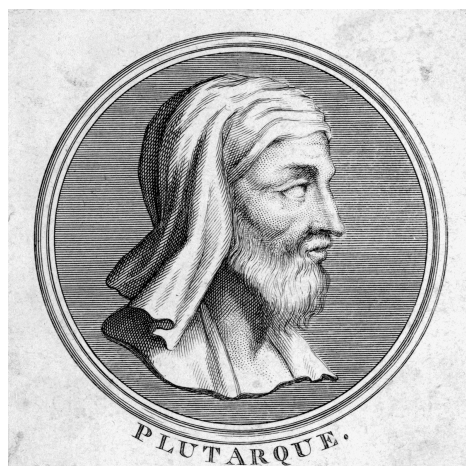
	peino Antigo	cL PTTNPOWN ala L	b inastias QT
	primeiro período intermediário	cL POWNPNTT ala L	b inastias UKO
	peino médio	cL PNITKOWN ala L	b inastias OK CP
	segundo período intermediário	cL OUVNOSRW ala L	b inastias OK OU
	peino longo	cL OSRWONTW ala L	b inastias OK PN
	terceiro período intermediário	cL ONTWITR ala L	b inastias PK PS
	período tardio	TTRIKQ ala L	b inastias PK QO
período ptolomaico		QPIQN ala L	
período romano		QNala LIQXS dla	

As duas terras

o Egito é uma terra de profundos contrastes: do sul ao norte, o rio serpenteia formando o vale do Nilo, cujas margens são marcadas por uma estreita faixa de terras cultiváveis, até chegar à antiga Kênfis – rio que ao longo do tempo, onde essas águas se espalham para formar o grande triângulo fértil do delta. Devido a essa mudança dramática no terreno, os egípcios dividiram o seu país em Alto Egito e Baixo Egito. O Baixo Egito ao sul de Kênfis e o Alto Egito ao norte de Kênfis. Essas divisões foram combinadas como a terra vermelha e a terra branca. Enquanto o Baixo Egito e a terra vermelha foram combinadas como a terra vermelha, o Alto Egito e a terra branca foram combinadas como a terra negra. Este e aquele também tiveram significância observando o sol nascente: os egípcios associaram o nascente à vida nova e ao renascimento, enquanto o ocidente, onde o sol “morria” todas as noites, se tornou o reino dos mortos. É por isso que os cemitérios costumavam ser construídos no deserto do lado oeste do Nilo.

Como não há uma única fonte que nos explique perfeitamente os mitos dos antigos egípcios, os egiptólogos são forçados a remontá-los

junto a evidências já fragmentadas que sobreviveram daqueles tempos distantes. Muitos mitos foram registrados em papiros, descobertos dentro de cemitérios ou em áreas no interior dos templos; outros são mencionados em estelas funerárias colocadas em tumbas. Os nomes modernos dados a algumas das fontes refletem os seus contextos originais: os *Textos das pirâmides* foram encontrados inscritos nas paredes das pirâmides reais do Reino Antigo, no final da 5ª Dinastia em diante, enquanto os *Textos dos caixões*, conhecidos desde o Reino Médio, foram pintados em caixões usados para enterrar aqueles que poderiam pagar por esse luxo. O *Livro dos mortos* (o *Livro para sair à luz do dia* para os egípcios), copiado em rolos de papiro e caixões, oferece ao falecido um guia de viagem para a vida após a morte a partir do Segundo Período Intermediário e foi utilizado por mais de mil anos depois. Em quase todos os casos, os mitos são abreviados ou mencionados apenas de forma codificada; às vezes, devido ao decoro – os egípcios evitavam se referir à morte de Osíris em seus monumentos funerários, por exemplo, já que a descrição desse evento traumático na tumba poderia ferir magicamente o falecido –, e, em outros casos, não era necessário explicar o mito na íntegra, pois entendia-se que o leitor já tinha conhecimento da história.



O historiador grego Plutarco registrou
muitos mitos egípcios.

Ao longo do vasto período da história egípcia, o Egito foi influenciado por culturas em todo o Mediterrâneo Oriental e o Mundo Próximo Oriental – em certos períodos, foi até mesmo governado por eles, desde os assírios e os persas até os greco-macedônios e os romanos. Os mitos do Egito se adaptaram ao seu tempo, absorvendo novos sabores e encontrando novas expressões graças a essas influências. Variações sobre mitos também ocorreram nas províncias egípcias (chamadas de nomos); não havia, portanto, uma versão única e correta. Isso é angustiante e também libertador; angustiante porque qualquer guia para a mitologia egípcia nunca poderá ser um reflexo verdadeiro do que os egípcios acreditavam; mas libertador porque, como seu cronista, não estou preso a uma narrativa rígida. O que se segue neste livro é muito mais semelhante ao trabalho de Plutarco, que reuniu os elementos do mito de Osíris para um público grego, do que uma análise acadêmica típica. Assim como Plutarco, reuni fragmentos míticos, por vezes de períodos diferentes, e criei uma narrativa coerente; se o leitor pode perdoar Plutarco por suas escolhas³, tenho a esperança de que também posso ser perdoado.

◀ ENTENDENDO OS DEUSES ▶

Os deuses egípcios são um grupo vibrante e eclético; eles brigam, lutam, assassinam, estabelecem relações e podem morrer de velhice (antes de renascer, o que ilustra o amor egípcio pelo tempo cíclico). Eles também podiam se manifestar de diversas formas, em vários locais simultaneamente, enquanto seu verdadeiro eu permanecia distante e invisível no céu; embora maleáveis na forma, eles não eram, no entanto, oniscientes nem onipresentes. Encarregados de responsabilidades

divinas específicas (Osíris para a regeneração e Min para a fertilidade, por exemplo), eles tiveram seus poderes limitados e precisaram se fundir com outra divindade para compartilhar os poderes um do outro por um período determinado, caso fosse necessário para alcançar um objetivo para além de sua competência cósmica. Portanto, sem a capacidade e o poder para se reenergizar, o deus do sol enfermo se funde com Osíris a cada noite, usando a força regenerativa desse deus para nascer mais uma vez em um novo amanhecer. Às vezes, quando um(a) deus(a) assumia as características do(a) outro(a), ele(a) se transformava naquela outra divindade. Assim, quando Hathor, como olho de Rê, atacou a humanidade, sua fúria violenta a transformou na deusa Sekhmet, claramente sanguinária. Inicialmente confuso para o leitor moderno, a natureza complexa dos deuses egípcios deve se tornar mais clara nas páginas seguintes.

Deve-se notar que, embora úteis, as análises detalhadas sobre o desenvolvimento dos deuses e os diversos cultos ao longo do tempo nos distraem dos seus personagens, de modo que, neste livro, elas foram omitidas, a fim de enfatizar as personalidades e as características “humanas” das divindades. Para os novos leitores ou os estudantes do Egito Antigo, ou mesmo aqueles com um interesse pontual, tenho esperança de que minha abordagem seja benéfica e possa oferecer uma introdução útil aos mitos, permitindo que as histórias respirem com uma quantidade limitada de intrusões analíticas modernas. Acima de tudo, lendo esses mitos e aprendendo sobre como os egípcios se engajaram com o mundo por meio deles, deve ser uma tarefa agradável: além de serem explicativos, os mitos foram feitos para entreter. É com esse espírito que espero que o leitor se aproxime deste livro.

Para responder às questões colocadas no início desta introdução, dividi este livro em três partes: I) O tempo dos deuses (ou explicando de onde todos viemos); II) O mundo dos vivos (ou explicando o mundo à nossa

volta); e III) A mitologia dos mortos (ou explicando a vida no além). Enquanto você lê, minha esperança é de que possa se colocar nas sandálias de um antigo egípcio e tentar ver o mundo sob essa perspectiva. Tome essas explicações míticas e imagine como foi ver e compreender o mundo dessa forma. Esses mitos são *insights* sobre a psicologia antiga, janelas para a mente egípcia, e podem apresentá-la a toda uma nova – mas também antiga – forma de vivenciar o mundo.

1. É comum em língua portuguesa que esses termos apareçam como Antigo Império, Médio Império, Novo Império, em geral fazendo referência a textos traduzidos do francês, que utilizam a palavra *empire* para “império”. Para esta tradução, segui o termo em língua inglesa – por exemplo, *New Kingdom* como Reino Novo. O Período Tardio é amplo e pode, em algumas referências, cobrir tudo o que “veio depois”. Alguns egiptólogos chamam esse período de Época Baixa, cobrindo o período entre c. 664-332 a.C., em que o Egito foi dominado por diversos povos, como persas e líbios. Não há consenso para uma cronologia absoluta da história egípcia durante o período faraônico, e essas datas devem ser vistas apenas como referências [N.T.].

2. O período macedônico é de domínio da dinastia Ptolomaica. Há duas dinastias: Argeadas, da linhagem de Alexandre; e Lágidas, da linhagem de Ptolomeu, filho de Lagos (Ptolomeu I). Ptolomeu foi um dos generais de Alexandre que assumiu o poder político do Egito após sua morte [N.T.].

3. No original, “*acts of cherry picking*”, referindo-se à escolha cuidadosa e seletiva dos trechos míticos incluídos na narrativa [N.T.].

PARTE I



O TEMPO DOS DEUSES
(OU EXPLICANDO DE
ONDE TODOS VIEMOS)



DESORDEM E CRIAÇÃO

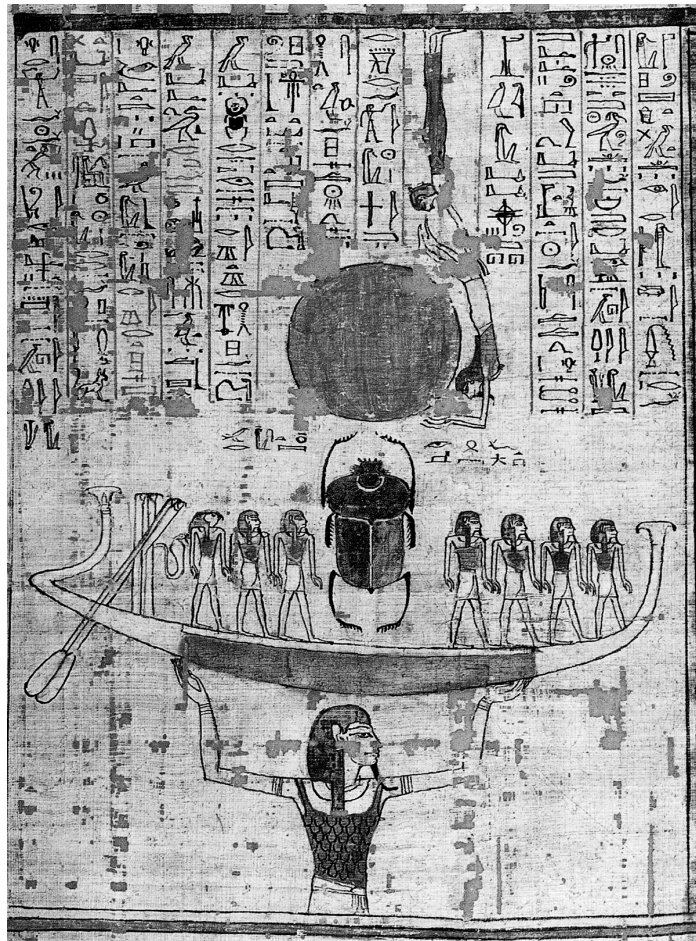
Compreender o pensamento egípcio antigo sobre a criação, ou mesmo reconstruir o mito egípcio em geral, é como tentar montar um quebra-cabeça quando a maioria das peças está faltando e alguém jogou a caixa fora.

No passado, confrontados com vestígios esparsos, diversos e, aparentemente, contraditórios dos mitos da criação, de diferentes partes do país, os egiptólogos dividiram esses fragmentos míticos de acordo com o centro de culto que acreditavam ter produzido (ou padronizado) o material de origem – a literatura acadêmica faria referência à “teologia menfita” (da cidade de Mênfis) ou à “teologia heliopolitana” (de Heliópolis). Argumentou-se algumas vezes que esses centros de culto, com as suas várias interpretações, poderiam estar “competindo” uns com os outros, o que significa que os sacerdotes egípcios poderiam desprezar seus colegas de outras cidades porque alguém decidiu cultuar o deus Amun em sua forma de “O grande grasnador” em vez de a vaca divina que gerou Rê.

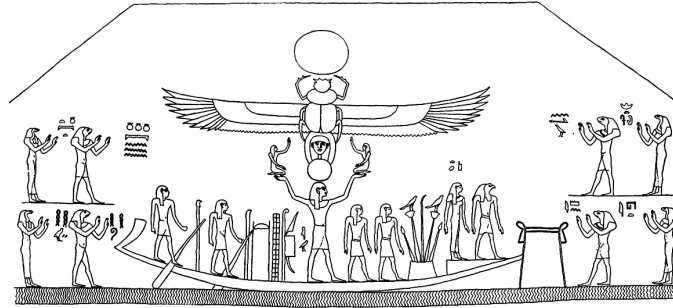
Talvez tenham feito isso. Mas, seja qual for o caso, esses vários relatos da criação, na realidade, apresentam uma coesão notável, exibindo os mesmos temas fundamentais e seguindo estruturas muito semelhantes. Os centros de culto regionais, ao que parece, colocaram sua própria interpretação em fundamentos mitológicos aceitos de maneira geral, enfatizando os papéis de atores particulares, fases ou aspectos da criação, e substituindo seus próprios deuses locais por aqueles mencionados em outras versões. Dessa forma, os vários sacerdotes do Egito apresentaram

pontos de vista alternativos, em vez de concorrentes, reduzindo, assim, o risco de brigas inter-religiosas.

Portanto, embora não existisse um mito da criação universalmente seguido, havia pelo menos um conceito abrangente – uma base compartilhada – para saber, em linhas gerais, como a criação ocorreu: nas profundezas de Nun (o ilimitado oceano escuro), um deus despertou ou concebeu a criação. Por meio de seu poder, ele, ou suas manifestações divididas em muitos aspectos do mundo criado, concebeu os primeiros deuses e o primeiro monte de terra que emergiu da água. Depois, o sol – em alguns relatos, como o olho independente do criador; em outros, recém-nascido de um ovo – amanheceu pela primeira vez, levando luz para onde antes havia apenas escuridão.



O deus Nun ergue a barca solar no céu.



A Ogdôade hermopolitana acompanha a barca solar:
quatro deuses de cada lado.

Durante o Reino Novo, por volta de 1200 a.C., houve uma tentativa, em Tebas, de unificar as principais tradições do Egito sob o deus Amun como o único criador. Esse período é, portanto, ideal para descrever a criação em mais detalhes, uma vez que seus textos fornecem o melhor entendimento sobre a concepção egípcia de onde veio o mundo, ao mesmo tempo que incorpora as tradições preferidas dos principais centros de culto do país – sobretudo aqueles de Hermópolis, que se concentravam nos oito deuses (Ogdôade) do universo da pré-criação (cf. adiante); do templo do deus Ptah em Mênfis, em que a palavra falada trouxe todas as coisas à existência; e de Heliópolis, em que o deus (Rê-)Atum evoluiu de um único ovo ou semente no mundo físico. Assim, neste capítulo, investigaremos a criação do mundo com base no trabalho do egiptólogo James P. Allen, guiados por trechos do grande hino raméssida a Amun – um texto único que apresenta as conclusões das explorações teológicas do sacerdócio desse deus.

◀ OS CRIADORES ▶

Nun – As águas infinitas

O universo anterior à criação é um corpo infinito de águas, uma expansão da escuridão, inerte, sem movimento, um lugar para se levar um submarino mais do que uma nave espacial. Não há separação dos

elementos, não há terra, não há céu, nada é nominado e não há vida nem morte. Existiu nessa forma por toda a eternidade, sem fim, quieta, silenciosa. Embora além da verdadeira compreensão humana, para conceituar e discutir essa expansão aquosa infinita, os egípcios personificaram seus aspectos entrelaçados como casais indissolúveis de homens e mulheres – os machos como sapos e as fêmeas como cobras. Havia Nun e Naunet como as águas ilimitadas; Huh e Hauhet como infinito; Kuk e Kauket como escuridão; e Amun e Amunet como ocultação. Essas forças são, com frequência, referidas coletivamente como os oito deuses primitivos de Hermópolis, ou Ogdôade (do grego para “octeto”).



A forma desse piramidion representa, provavelmente, o monte primordial da criação.

Para os teólogos de Hermópolis que enfatizaram essas forças da pré-criação em seus mitos, os oito deuses criaram juntos o primeiro monte de terra (ou ilha) e, então, formaram um ovo do qual o sol foi chocado. Dependendo do mito em questão, afirma-se que o sol sai de um ovo posto por um ganso chamado “O grande grasnador”, ou pelo deus Toth (cf. p. 51) na forma de um íbis. Em outras variações, os oito deuses criam um lótus no Nun, do qual nasceu o sol, primeiro tomando a forma do escaravelho Khepri e, depois, como o deus-criança Nefertum, cujos olhos, ao se abrirem, iluminam o mundo.

Dos oito aspectos do universo anterior à criação, Nun, como as águas infinitas, era particularmente importante. Embora às vezes retratado como seus companheiros masculinos como um sapo, ele também pode ser mostrado como um ser humano com uma peruca tripartida, ou como uma figura de fecundidade, representando generosidade e fertilidade, pois, como veremos, apesar de Nun ser inerte e imóvel, escuro e infinito, ele também tinha a capacidade de gerar – era um local de nascimento e possibilidades. Isso pode parecer contraintuitivo: como pode um lugar de escuridão e desordem ser uma força para o crescimento e a vida? Como uma civilização otimista, os egípcios viram em Nun o potencial para ser e regenerar: a luz vem das trevas, a terra emerge da água da enchente com fertilidade renovada, as flores crescem de sementes secas e sem vida. O potencial para ordem existia dentro da desordem.

Foi a partir de Nun que tudo começou.

Amun – “Quem fez de si em milhões”

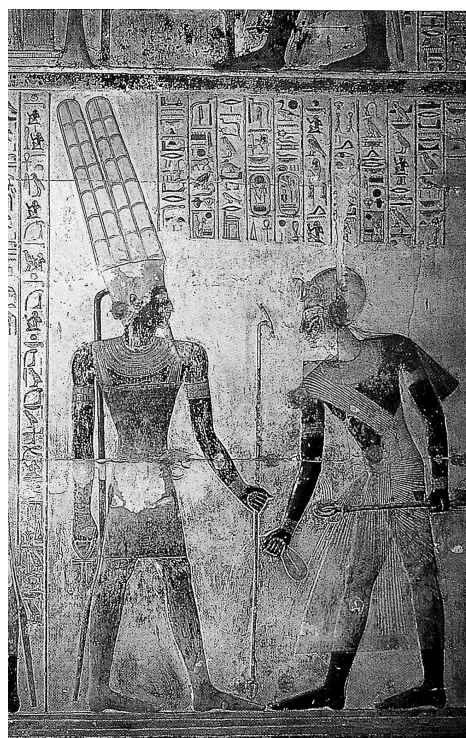
Os Oito eram as suas [de Amun] primeiras formas...

Outra de suas formas [de Amun] é a Ogdôade...

(O GRANDE HINO A AMUN)

Amun⁴, listado anteriormente como apenas um dos oito deuses primitivos, foi, por volta de 1200 a.C., um deus de importância incomparável na religião oficial egípcia, tanto que a Ogdôade de Hermópolis era, na época, considerada o primeiro exemplo do desenvolvimento de seu poder majestoso e oculto. Os egípcios retrataram Amun como um homem de pele azul, usando uma coroa com duas plumas altas. O título de “O grande grasnador” demonstra a sua associação com o ganso, pássaro que rompeu o silêncio no início dos tempos com o seu grasno; ele também poderia ser mostrado como um carneiro –

símbolo de fertilidade. Embora a esposa divina de Amun normalmente fosse considerada Mut (cf. quadro “Os deuses da criação”), como uma das forças primitivas de Nun, ele encontrou sua contraparte feminina em Amunet (às vezes, mostrada usando a coroa do Baixo Egito e um cajado em forma de papiro).

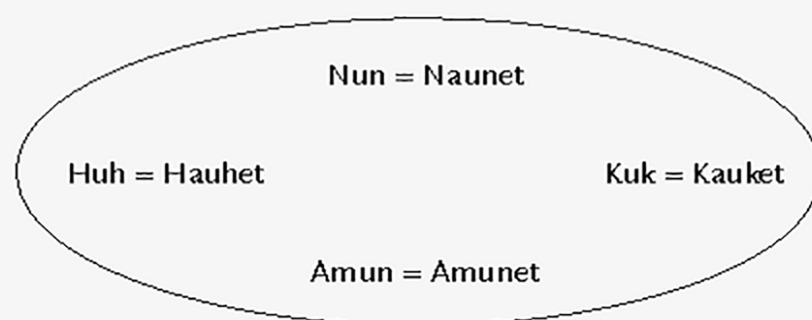


O Rei Seti (à direita) inclina a cabeça
para o deus Amun-Rê.

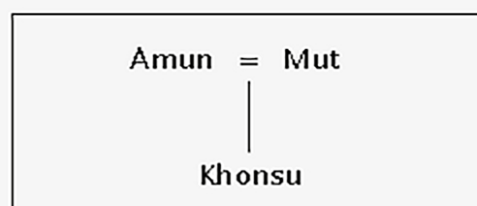
No Reino Médio (2066-1780 a.C.) e também durante o Reino Novo (1549-1069 a.C.), Amun ganhou destaque na região de Tebas e reinou como divindade suprema, chamado de Rei dos Deuses. Representando tudo o que estava escondido, Amun existia dentro e além de Nun, transcendente, invisível, por trás de todas as coisas, na existência antes dos deuses da criação e autocriado. Afirmava-se que ele “teceu junto a seu corpo o próprio fluido, a fim de dar origem⁵ ao seu ovo de forma isolada” e foi “o criador da [própria] perfeição”. Mesmo os deuses não conheciam o seu verdadeiro caráter.

Os deuses da criação

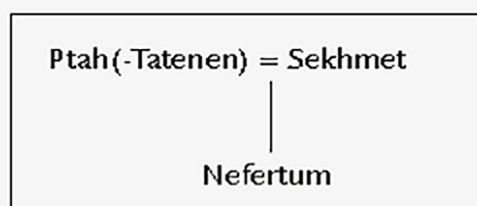
A Ogdôade de Hermópolis



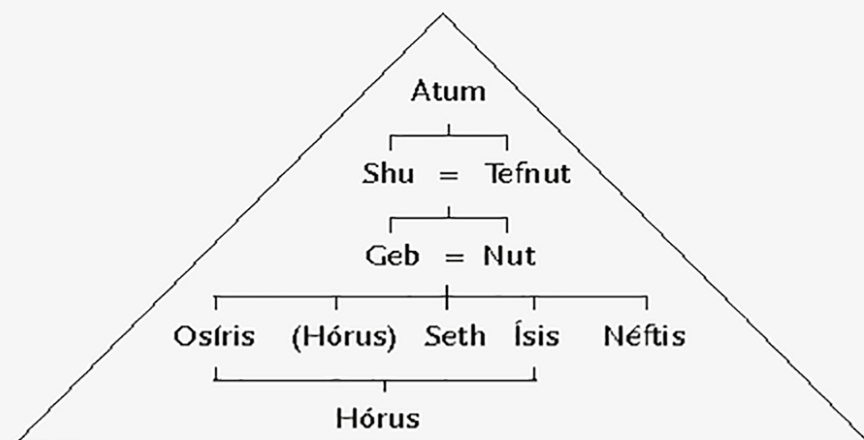
A Tríade Tebana

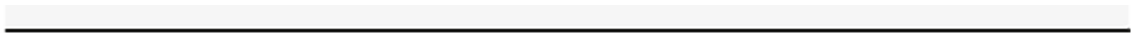


A Tríade Menfita



A Enéade de Heliópolis, com Hórus





Ele [Amun] está escondido dos deuses, e seu aspecto é desconhecido. Ele está mais longe do que o céu, ele é mais profundo que o Duat [o reino da vida após a morte]. Nenhum deus conhece sua verdadeira aparência, nenhuma imagem processional dele é desvelada por meio de inscrições, ninguém pode testemunhá-lo com precisão.

(O GRANDE HINO A AMUN)

A inacessibilidade de Amun é, provavelmente, uma coisa boa, já que também somos informados que qualquer pessoa que “expresse sua identidade secreta, inconscientemente ou não”, seria morto de forma instantânea.

Simultaneamente dentro e fora de Nun, Amun, a divindade oculta, decidiu criar o mundo:

Ele começou a falar no meio do silêncio...

Ele começou a gritar enquanto o mundo estava em plena quietude, seu grito circulou enquanto ele não tinha um outro de si, o qual ele poderá dar à luz ao que é e fazer com que viva.

(O GRANDE HINO A AMUN)

Amun, Mut e Khonsu: a Tríade Tebana

De acordo com a teologia tebana, a esposa de Am•n era a de•sa k•t. Ela foi retratada –redominantemente na forma h•mana, mas também como •ma leoa. k•t era •m faraó feminino divino e servia como de•sa-mãe. Conseq•entemente, ela –ode ser mostrada •sando a aroa b•–la do Alto e do Baixo. O grito e •m tocado com a forma de ab•tre, associado a de•sas e rainhas. A trindade de Am•n e k•t foi com•letada com se•filho, i•hons•. J retratado como •ma criança com l•as cheias e crescentes “•ntas sobre s•a cabeça. FcfltbL–LQPP-CPQL

Ptah – A mente criadora

Você assumiu sua [próxima] forma como [Ptah]-Tatenen...

Ele [Amun] é chamado de [Ptah]-Tatenen...

(O GRANDE HINO A AMUN)

O ato intelectual e direto de Amun de pensar e falar exigiu a intervenção de outro deus: Ptah, deus das artes e dos trabalhos manuais, o escultor divino e o poder da mente criativa. Para os sacerdotes de Ptah, todas as coisas foram uma “criação do seu coração”⁶: as divindades, o céu, a terra, a arte ou a tecnologia, cada um foi concebido de e trazido à existência por seu deus. Adorado principalmente em Mênfis, perto do Cairo moderno, Ptah foi apresentado como um homem firmemente enrolado em um tecido, como uma múmia, em pé sobre um pedestal, segurando um cetro, usando um solidéu e com uma barba reta (incomum para os deuses, que, normalmente, tinham barbas curvas). Ele formou uma tríade familiar com a deusa-leoa Sekhmet e seu filho Nefertum, retratado como uma criança com uma flor de lótus na cabeça. Desde o Período Raméssida, quando o grande hino a Amun foi composto, o deus Tatenen (“a terra ressurgida”) era considerado uma manifestação de Ptah, e, conseqüentemente, os dois foram unidos como Ptah-Tatenen, uma combinação do escultor divino com a primeira terra a se erguer das águas de Nun.



O deus Ptah.



O deus Tatenen.

Sekhmet

A de•sa qekhmetJ q•e significa “–oderosa” æes–osa do de•s ntah e mãe de l efert•m æJ foi retratada como •ma m•lher com cabeça de leoaJ •ma –er•ca longa e •m disco solar na cabeçaLparamente ela foi mostrada como •ma leoa –or inteiroL

qekhmet –ode ser •ma força –erigosa o• –rotetoraL cla foi associada a –ragas Prazidas –elos mensageiros de qekhmetQ g•erra e violênciaJ mas também recebia as –reces –ara –roteção contra doençasYse •ma –essoa adoecesseJ –oderia convocar os sacerdotes de qekhmet e –edir-lhes q•e •sassem se•s conhecimentos de magia –ara a c•raLA de•sa também servi• como –rotetora do reiJ c•s–indo fogo em se•s inimigos e acom–anhando-o d•rante a g•erraLcm s•a manifestação como o olho de pêJ sedenta de sang•eJ qekhmet tento• destr•ir a h•manidadeJ mas foi levada a interrom–er se•s atos violentos Fcfl–LSV–SVLqe• –rinci–al centro de c•lto estava em k ênfisL

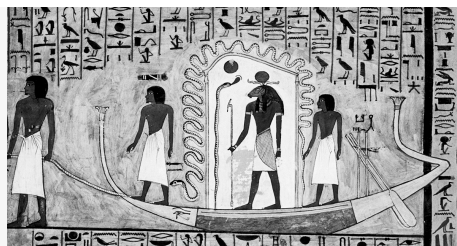
Como o poder da mente criativa, Ptah representou a força que transforma um pensamento criativo em ação e realidade material – desde o lampejo de inspiração que um artesão pode repentinamente experimentar em sua mente enquanto caminha pela rua até o ato de esculpir fisicamente sua estátua, manipulando a pedra de acordo com a

imagem concebida em sua mente. Isso se reflete em um texto conhecido como “Teologia menfita”, que normalmente é interpretado como a criação que se deu por meio do coração e da língua de Ptah, com o deus concebendo os elementos da criação em seu coração e, depois, anunciando-os à existência por meio de suas palavras divinas, à medida que pronunciava seus nomes: tudo o que ele pensou se tornou real. Foi a criação *ex nihilo*⁷. No entanto, James P. Allen, em determinado momento, argumentou que o coração e a língua em questão, na verdade, pertencem ao criador absoluto, Amun, com Ptah simplesmente fornecendo a força transformadora. Assim, os sacerdotes de Amun podem ter admitido que, embora Amun tenha falado “no meio do silêncio”, esse deus oculto fornecia, portanto, a visão da criação, mas foi Ptah, como personificação do processo criativo, que permitiu que os pensamentos de Amun fossem realizados.

Hu, Sia e Heka

o ato intelectual de criação foi possível — ou seja, de três facetas do criador: *sia* (“concepção divina”), *hu* (“manifestação oficial”) e *heka* (“magia”). Ao mesmo tempo, o poder do *heka* ele concebeu a criação do mundo em seu coração e — ou meio da manifestação de sua autoridade — encarnou a existência. A cada uma dessas três forças foi personificada — ou, em termos individuais, sendo que elas se combinaram para criar as gotas de sangue e escorridas do falo do deus do sol.

Finalmente, no entanto, mesmo a expressão “antes de todas as coisas terem se desenvolvido no mundo” e — portanto — quando personificado — às vezes é acrescentado como o deus criador. Comparado como o homem ou às vezes como o menino, finalmente, em geral, ostenta o barba branca divina. A arte traseira de o leão pode ser mostrada no topo da cabeça e ele eventualmente se transforma em seres nas mãos. Finalmente, é o deus das divindades selecionadas que — protege o deus do sol enquanto ele viaja em sua barca solar — mas da mesma forma — protege o deus mensais no reino da vida — até a morte — o bônus.



Os deuses Sia (à esquerda) e Heka (à direita) acompanham a alma do deus do sol com cabeça de carneiro.

Se imaginarmos Amun como um rico benfeitor, um homem encomendando uma estátua para suas necessidades particulares, Ptah seria o divino artesão contratado para realizar esse trabalho. Qual – ou quem –

foi a matéria-prima sobre a qual Amun, como criador, e Ptah, como tradutor da vontade do criador, trabalhariam? Quem – ou o que – eles deveriam atingir com suas ações? Todo artesão precisa de uma substância para moldar, que lhe permita extrair da mente a sua visão e tornar concreto o abstrato, para que todos o vejam. Na mitologia da criação egípcia, essa matéria-prima era o deus Atum (ou Rê-Atum), “esculpido” no mundo criado no qual todos existimos.

Atum e a evolução física

*Ele [Amun] se completou como Atum,
sendo um só corpo com ele.*

(O GRANDE HINO A AMUN)

Esses atos intelectuais – a visão de Amun e a força criativa de Ptah – definem a evolução física do mundo em movimento, agindo sobre e levando à consciência um ovo ou uma semente flutuando na extensão ilimitada e escura de Nun. Na tradição heliopolitana, essa semente era o deus Atum (também conhecido como Rê-Atum). Nesse ponto, uma fusão de toda a matéria e de deuses, misturados e indiferenciados, Atum

era como a singularidade no início do *big bang*, ou, como ele mesmo relata:

Eu estava sozinho com o Oceano Primordial [Nun] na inércia, e não conseguia encontrar um lugar para ficar [...] [os deuses da] primeira geração ainda não haviam surgido, [mas] eles estavam comigo...

(TEXTO DOS CAIXÕES 80)

Atum, que significa “o finalizador”, era o senhor da totalidade, um deus que representava, simultaneamente, a evolução e a conclusão da evolução. Normalmente representado na forma humana, usando a Coroa Dupla do Alto e do Baixo Egito, Atum também pode assumir a forma de um mangusto, um escaravelho, um lagarto, uma cobra, um babuíno empunhando um arco e flecha ou um pássaro *benu*; algumas vezes, ele também é descrito como a primeira porção de terra a emergir das águas durante a criação. Como a forma noturna do deus do sol, ele foi mostrado com a cabeça de um carneiro.



O deus Atum sentado diante da Rainha Nefertari.

Dentro de Nun, Atum (ainda apenas uma semente) começou uma conversa com a vastidão infinita de Nun:

Estou flutuando, totalmente entorpecido, totalmente inerte. É meu filho, “Vida” [aqui, o deus Shu], que constituirá minha consciência, que fará meu coração viver...

(TEXTO DOS CAIXÕES 80)

Nun respondeu:

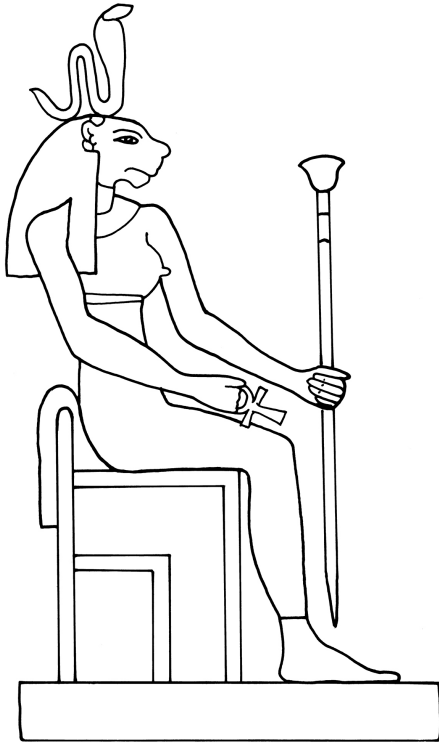
Inspire sua filha Maat [aqui, uma forma da deusa Tefnut] e levante-a até a narina para que sua consciência viva. Que eles não estejam longe de você, sua filha Maat e seu filho Shu, cujo nome é “Vida”... é seu filho Shu quem vai te levantar.

(TEXTO DOS CAIXÕES 80)

Essa primeira conversa curiosa requer uma explicação. Nesse ponto da criação, os deuses Shu e Tefnut, representando a vida e o conceito de *maat* (cf. quadro “Maat e Isfet”), estão dentro de Atum, existindo como parte dele. Para que Atum se separe das águas infinitas e desfrute de uma existência independente, a “vida” assume a posição de sua consciência, iniciando seu batimento cardíaco, como se o ressuscitasse da morte. Com o coração batendo e a mente agora ativa, Atum, no entanto, permanece inconsciente até inalar Maat/Tefnut, levando-a para seu corpo como o sopro da vida para despertá-lo para uma consciência plena. Como se tivesse passado da morte para um coma e, em seguida, despertasse do estado de sonho, Atum se torna, assim, totalmente consciente e capaz de agir, despertado de seu estado adormecido e inerte pelo poder da respiração, dos batimentos cardíacos e da retomada de consciência mental.

Agora no completo controle de suas ações, Atum tira proveito de sua independência para “subtrair” as águas de Nun de si e se tornar “o restante”. Essa foi a primeira matéria significativa no universo,

representada pelos egípcios como o monte primordial da criação (personificado como o deus Tatenen), e serviu, provavelmente, como a inspiração por trás da forma da pirâmide. Em outras variações do mito da criação, o pássaro sagrado *benu*, um aspecto de Atum, pousa nesse monte, e o seu grito/grasno é o primeiro som existente.



A deusa Tefnut.



O deus Shu.

Maat e Isfet

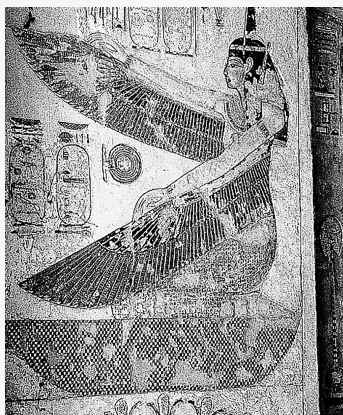
Maat, seja como uma deusa, um conceito ou mesmo uma forma de Tefnut, desempenha um papel fundamental na concepção egípcia do universo. Como conceito, *maat* representava o equilíbrio perfeito entre ordem e desordem, ao mesmo tempo que incluía justiça e boas ações. Os egípcios reconheciam que a desordem (*isfet*) nunca poderia ser erradicada, nem deveria ser, pois também fazia parte da criação, necessária para o seu correto funcionamento. *Isfet* era parte integrante do cosmos desde o início dos tempos.

No entanto, *isfet* não foi feita pelo criador, que se dissociou da *isfet* realizada por humanos:

Fiz cada homem como seu companheiro, não ordenei que fizessem isfet: são seus corações que destroem o que apresentei.

(TEXTO DOS CAIXÕES 1160)

O objetivo de cada ser vivo, desde os deuses, o faraó e a humanidade, era garantir que a ordem (*maat*) não fosse superada pela desordem (*isfet*). Para os egípcios, *maat* permeava todas as coisas, e aqueles que infringiam suas leis eram punidos, quer soubessem ou não. Até mesmo os deuses viviam de *maat*, referindo-se a ela como sua cerveja, comida e bebida. Quando personificada, Maat era uma deusa com uma pena alta na cabeça – o seu símbolo hieroglífico. Possivelmente, devido à sua conexão com Tefnut, Maat é citada como filha de Rê(-Atum) e, às vezes, descrita como a consorte do deus Toth.



A deusa Maat.

Voltando à nossa narrativa, o deus Shu, dentro de Atum, agora se expande, como se Atum fosse um balão se enchendo de ar:

É no corpo do grande deus autodesenvolvido [Atum] que eu me desenvolvi... É em seus pés que eu cresci, em seus braços que desenvolvi, em seus membros que fiz um vazio.

(TEXTO DOS CAIXÕES 75)

Atum agora evolui para o mundo criado, assumindo a forma que deseja. Esse poder autocriador é, frequentemente, celebrado em encantamentos egípcios:

Foi através da minha eficácia [de Atum] que eu trouxe meu corpo. Sou aquele que me fez. Era como eu desejava, de acordo com meu coração, que me construísse.

(TEXTO DOS CAIXÕES 714)

Salve, Atum! – quem fez o céu, quem criou o que existe; quem surgiu como a terra, quem criou a semente; senhor do que é, quem deu à luz os deuses; grande deus, aquele que desenvolve a si mesmo.

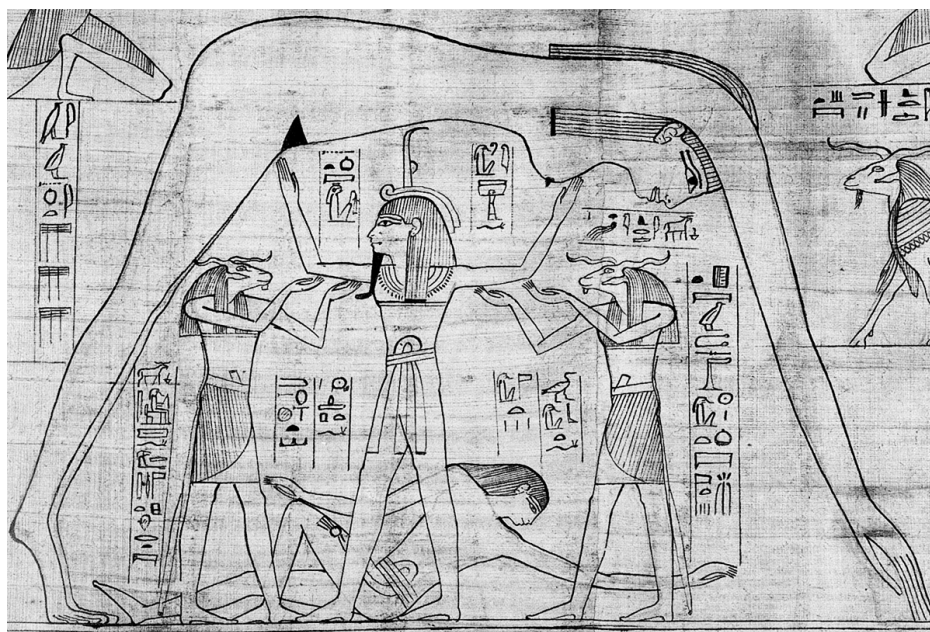
(LIVRO DOS MORTOS, ENCANTAMENTO 79)

◀ AQUELES QUE FORAM CRIADOS ▶

A primeira geração de deuses

Shu e Tefnut agora se separam de Atum, ejetados de seu corpo como fluido divino por meio de espirros, cuspidas ou masturbação, dependendo da variante do mito. Eles permanecem dentro dos limites de sua forma em expansão, presos no “balão” do mundo criado. No entanto, apesar de agora estarem separados, Shu e Tefnut carecem de sua própria força vital, permanecendo dependentes de seu criador para sobreviver. A fim de remediar essa situação, assim como, na forma de

“vida” e Maat, eles deram a Atum o poder necessário para se separar de Nun, Atum agora abraça os seus filhos gêmeos e transfere-lhes sua *ka* ou “força vital”, permitindo-lhes liberdade de movimento e existência.



Shu (ao centro), com os braços erguidos, separa Nut, como céu, de Geb, deitado abaixo, como a terra.

Como uma deusa independente, Tefnut às vezes é retratada como uma mulher humana, mas, geralmente, é mostrada como uma leoa com um corpo humano. Seu papel no mundo criado é bastante incerto; os egiptólogos se referem a ela como “umidade” ou “ar úmido corrosivo”, ou acreditam, ainda, que ela serviu como o limite superior do Duat – o reino da vida após a morte. No entanto, ela certamente atuou como a mãe de todos os futuros deuses.

Shu, por outro lado, é mais fácil de descrever. Normalmente mostrado como um homem com uma pena na cabeça, ele também pode ser descrito como um leão, da mesma maneira que sua irmã/esposa. Nas ilustrações do cosmos, ele fica com os braços erguidos, separando o céu da terra em seu papel de atmosfera. Como o vazio dentro de uma

caverna fechada, Shu agiu como o espaço seco e vazio dentro dos limites do mundo criado de Atum – delineando os limites da nossa existência. Criando e assegurando a separação entre o que estava acima e o que estava abaixo, Shu formou o espaço no qual toda a vida e o movimento, então, poderiam existir.

A criação de um espaço em que toda a vida pudesse prosperar não foi o único resultado da separação de Shu e Tefnut de Atum: o tempo também passou a existir. Shu representava *neheh*, o conceito egípcio de tempo cíclico, ou a repetição infinita, como o nascer e o pôr do sol, a inundação anual, o ciclo de nascimento e morte, o crescimento e a decadência. Tefnut, por outro lado, era *djet*, ou seja, o tempo parado, cobrindo tudo o que é permanente e duradouro, como as múmias ou a arquitetura feita em pedra.

Com o espaço físico e temporal na existência, o cenário estava preparado para o primeiro nascer do sol e para a criação da humanidade.

O olho de Atum e o primeiro amanhecer

Shu e Tefnut foram criados nas águas de Nun – consideradas uma força geradora e regenerativa devido ao seu papel na criação. Lá, eles foram supervisionados pelo olho de Atum, que foi enviado por seu pai para ir em busca dos filhos gêmeos. O olho de Atum (mais frequentemente referido como olho de Rê, devido à estreita associação entre esses dois deuses – cf. cap. 2) é um personagem recorrente na mitologia egípcia. Além de representar o disco solar, o olho do deus pode representar a lua ou a estrela da manhã, dependendo do mito em questão. Ele age independentemente do seu todo e, nessa forma separada, aparece como a manifestação de uma deusa – frequentemente Hathor, Bastet ou Mut (cf. quadros das p. 58,35 e 24). Enviando o seu olho para procurar Shu e Tefnut, Atum deu início ao primeiro nascer do sol. Isso, por si só, não teria sido possível sem Shu criar o vazio. Por essa razão, Shu diz: “Eu fiz a

luz das trevas” e “sou eu quem ilumina o céu depois das trevas”. Ainda assim, apesar de o olho aparecer como uma deusa e estar separado de Atum, o disco solar, no entanto, permaneceu parte dele; o sol ainda era “Atum em seu disco”, ou Atum que “sai do horizonte oriental”, ou, mais sucintamente, Rê-Atum – o sinal visível do poder do criador (pois Rê era o nome do (deus) sol em sua forma mais poderosa, ao meio-dia, e Atum, seu nome à noite, quando velho – cf. cap. 2). (Rê-)Atum começava, assim, sua jornada diária através do céu, passando, à noite, pelo Duat, reino da vida após a morte (cf. cap. 5).

Bastet

A princípio descrita como uma leoa e, depois, como um gato ou uma mulher com cabeça de gato, muitas vezes segurando um sistro decorado com gatos, Bastet (que, provavelmente, significa “A senhora do jarro de unguentos”) atuou como uma mãe divina e ama do rei. Ela também estava associada à fertilidade feminina e fornecia proteção às mulheres grávidas, bem como aos falecidos. Como a “gata de Rê”, ela destruiu a serpente do caos Apófis, e, como muitas deusas, foi associada ao olho de Rê, o que a levou a ser descrita como sua filha. O centro de culto de Bastet ficava em Bubastis (Tell Basta), no Delta, e ela era a mãe do deus Mahes, representado como um leão ou um homem com cabeça de leão.

A humanidade

De acordo com um dos mitos, quando chegou a hora de Shu, Tefnut e o olho voltarem para Atum, o olho ficou chocado ao descobrir que havia sido substituído por um novo olho solar, chamado de “O glorioso”. O olho indesejado ficou com tanta raiva que chorou; suas lágrimas criaram a humanidade. Para aliviar a dor, Atum o colocou na testa, onde “exerceu o governo sobre toda a terra”. Ele se transformou em um *uraeus* – uma naja empinada, usada por todos os faraós, que cospe fogo nos inimigos da ordem.

Mitos similares fornecem narrativas variantes sobre a origem da humanidade. Em um deles é dito que as pessoas são o resultado da

“cegueira que está por trás do deus”, sugerindo que o olho chorou tanto que perdeu a visão, enquanto, no *Texto dos caixões* 80, Atum refere-se aos seres humanos saindo de seu olho. Outro mito apresenta o deus do sol chorando porque está sozinho após seu nascimento e é incapaz de encontrar sua mãe; essas lágrimas criaram a humanidade. Os próprios deuses, por outro lado, são descritos como tendo surgido do sorriso do deus do sol ou emergido do suor do criador (diferentemente do que pode parecer à primeira vista, isso não é depreciativo, já que se acreditava que o suor de um deus cheirava a incenso).

Apesar de a humanidade ser uma consequência acidental do desespero, da raiva e da tristeza do olho, o criador realizou quatro boas ações em seu benefício: criou os quatro ventos, para dar um “sopro de vida” a todos; fez a enchente anual do Nilo, para garantir que sempre haveria comida suficiente; criou todos de forma igual (exceto o rei, naturalmente, que existia em sua própria categoria); e fez o coração de cada pessoa se lembrar do “Ocidente” – a vida após a morte. Lá, seria possível continuar a existência na companhia dos deuses. Na verdade, o criador não era indiferente à sua criação acidental:

Pois é por causa deles que Ele criou o céu e a terra. Ele acalmou a fúria das águas e criou os ventos para que suas narinas vivam. Eles são suas imagens que vêm à tona de seu corpo, e é por causa deles que Ele sobe no céu. Para eles, Ele criou plantas e gado, aves e peixes para sustentá-los... Para o bem deles, Ele cria a luz do dia... E quando eles choram, Ele ouve... [É Ele] quem zela por eles tanto de noite quanto de dia.

(ENSINAMENTOS PARA O REI MERIKARÊ)

Além disso, um hino a Amun elucida o que esse deus fez pela população não humana do mundo, afirmando que ele foi “criador de pastagens que mantêm os animais vivos [...], que torna possível que os peixes do rio vivam e os pássaros povoem o ar”. Amun cuida até das

menores criaturas, conforme relata o hino, pois é ele “quem torna possível que os mosquitos vivam junto aos vermes e às pulgas, que cuida dos ratos em suas tocas e mantém vivos os besouros (?) em cada árvore...”



O deus Atum luta com Apófis, a serpente do caos.

Apófis e suas origens

A cada noite, desde o momento da criação, Apófis, uma cobra monstruosa de 120 côvados (aproximadamente, 63 metros) de comprimento, que representava desordem, atacava o deus do sol e fomentava a rebelião. Como a força destrutiva final do universo, Apófis era o líder das forças da desordem e teve que ser repellido da barca solar

do deus do sol Rê por seus seguidores, a fim de garantir o nascer do sol e a estabilidade contínua do mundo. Descrita como “A rugidora” e sem nariz, orelhas e olhos, Apófis, no entanto, ainda conseguiu possuir o olho mal, que lhe deu a capacidade de paralisar homens e deuses. Por essa razão, os reis executavam um ritual no qual atingiam o olho de Apófis com um largo bastão, arremessando para longe o seu olhar maligno.

Apesar do papel proeminente de Apófis na mitologia egípcia, suas origens são um tanto obscuras. Existe apenas uma referência tardia à sua criação. Nela, Apófis passa a existir a partir da saliva descartada de Neith. Durante a maior parte da história egípcia, no entanto, não há referência ao surgimento de Apófis, como se ela fosse considerada uma forma autocriada ou que existia antes da criação.

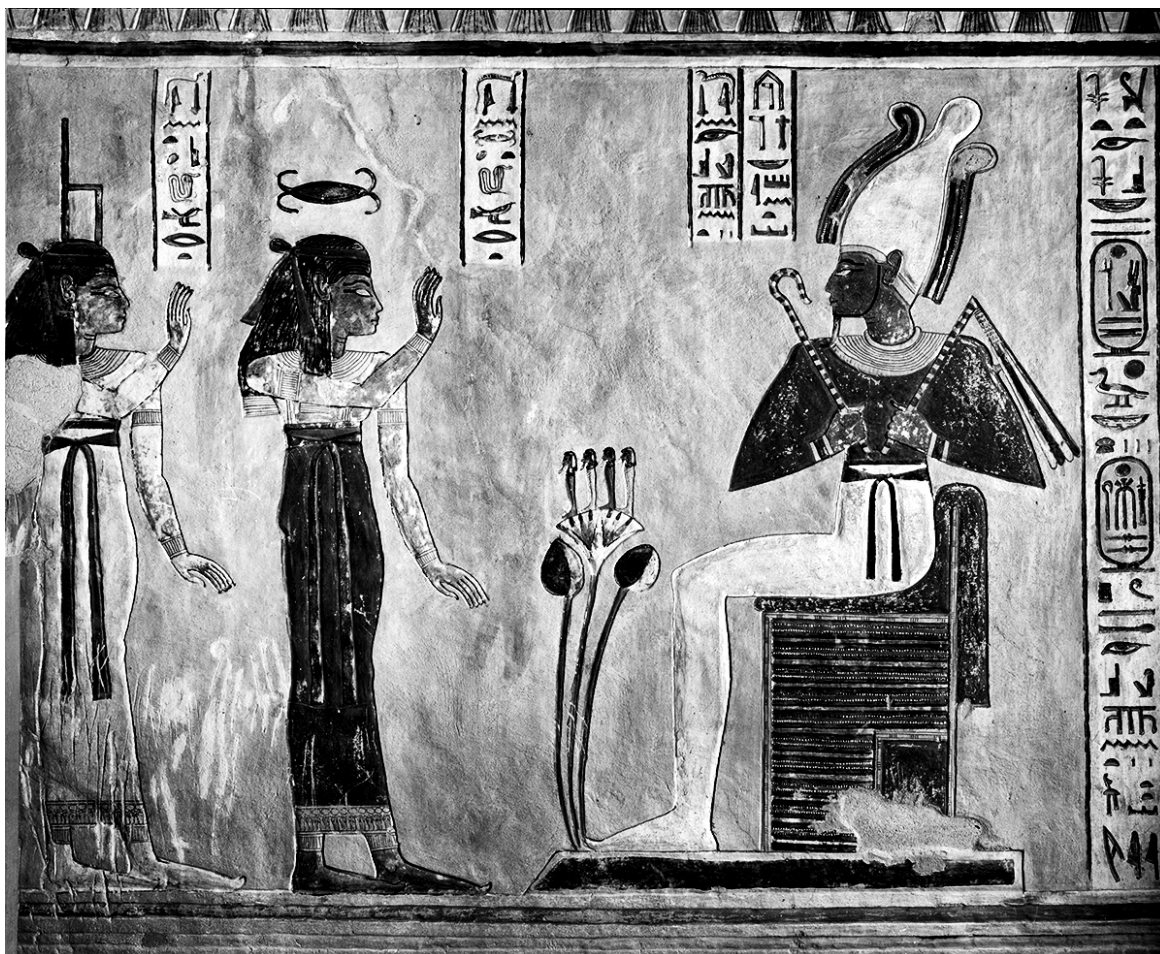
Apófis ainda quer nos pegar

Ao contrário da serpente Apófis que ameaçava destruir o sol todos os dias, o asteroide chamado Apófis representa um perigo intermitente para a Terra e a lua. O leitor ficará feliz de saber que o impacto previsto na Terra para 2004, de fato, não aconteceu, mas cálculos feitos logo depois desse (não) evento mostraram que os próximos impactos são previstos para 2029 e 2036; felizmente, ambos foram considerados extremamente improváveis. Curiosamente, o asteroide foi chamado de Apófis não por causa do seu perigo para a sobrevivência do mundo, mas porque os cientistas que o descobriram eram fãs da série de televisão *Stargate SG-1*, que incluía um personagem chamado Apófis como o vilão principal.

A próxima geração

Shu e Tefnut criaram a próxima geração de deuses: Geb e Nut. Como uma força, Nut serviu como a abóbada celeste, uma barreira transparente entre o mundo criado e as águas circundantes de Nun, impedindo-as de cair sobre a terra. Personificada, ela é mais frequentemente representada como uma mulher nua, segurando-se pelos braços e pelas pernas, cada qual fazendo contato com a terra nos pontos cardeais, ou mantidos juntos, fazendo com que seu corpo seja

um caminho estreito para o sol, a lua e as estrelas percorrerem. Muito incomum para a arte egípcia, Nut também pode ser retratada de frente, encarando diretamente o observador, como se você estivesse olhando para o céu e a visse olhando para você lá do alto.



A deusa Neit (ao centro) em pé entre Ísis e Osíris, sentado ao trono.

Geb, o deus que se tornou a terra, normalmente é personificado como um humano de pele verde, às vezes decorado com plantas, deitado de lado e apoiado sobre seu cotovelo. Quando em pé, ele, geralmente, usa a Coroa Vermelha do Baixo Egito, embora, às vezes, seja substituído por um ganso – o símbolo hieroglífico de seu nome.

Um mito nos diz que, no início, Geb e Nut se abraçaram tanto que Nut foi incapaz de dar à luz, mas Shu os separou para permitir que seus filhos nascessem; isso explica perfeitamente por que a atmosfera separa a terra do céu. Em outro mito, apresentado pelo historiador grego Plutarco, Geb e Nut não conseguiam dormir juntos porque Shu os mantinha separados, forçando-os a se encontrarem em segredo. Rê, no entanto, descobriu seus encontros secretos e lançou uma maldição sobre Nut, tornando-a incapaz de dar à luz durante 360 dias do ano – o ano completo nesse ponto inicial da criação. O sábio deus Toth (cuja falta técnica em mencioná-lo nesse ponto da criação vamos ignorar) se ofereceu para ajudar e foi jogar damas com a lua. Tão bom no jogo quanto na prática de escriba (cf. p. 51), Toth derrotou a lua e ganhou “a septuagésima parte de cada uma de suas iluminações”. A partir disso, ele criou cinco dias a serem adicionados no final do ano, levando o calendário a ter 365 dias, concedendo a Nut a chance de dar à luz os seus filhos, o que ela fez em cada um desses cinco dias.



O deus Geb.

Os filhos de Nut e Geb, na ordem de seu nascimento, são: Osíris, Hórus o Velho, Seth, Ísis e Néftis. Em algumas fontes gregas, Hórus o Velho é, em geral, omitido, deixando-nos com a Grande Enéade tradicional egípcia – o grupo de nove deuses que representavam a criação física do mundo (cf. quadro da p. 23).

◀ A CRIAÇÃO COMPLETA ▶

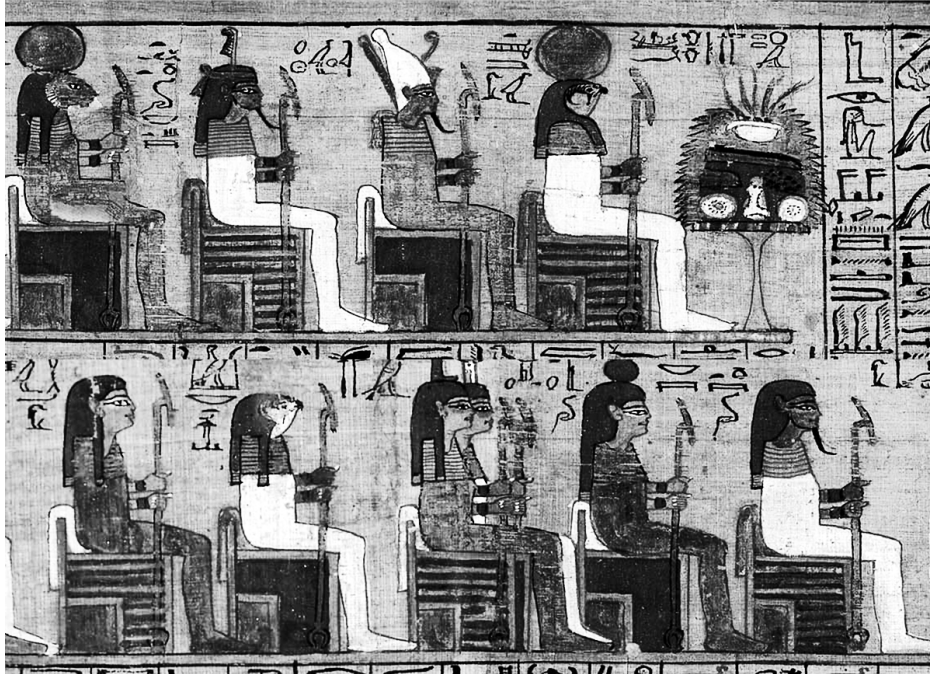
A Enéade é combinada no seu corpo [de Amun]:

sua imagem é cada deus, unido em sua pessoa.

Você emergiu primeiro, começou do início.

(O GRANDE HINO A AMUN)

E, assim, os sacerdotes de Amun podem ter dito ao leitor que aquilo que começou com o grito de Amun em meio do silêncio culminou com a evolução do mundo físico; ele é o “original que gerou os originais e fez com que o sol nascesse, completando-se em Atum, um corpo com ele”. A criação foi resultado das ações de Amun, e cada desdobramento no mundo depois daquele instante foi um desenvolvimento dele. Da mesma forma, cada faceta do universo é uma manifestação de sua força oculta, agindo como forças e personalidades independentes, permeando toda a existência dentro de nossa bolha da criação, mas com todas interligadas e unificadas.



Membros da Enéade heliopolitana (Atum, Shu, Tefnut, Geb, Nut e, lado a lado, Ísis e Néftis) seguidos por Hórus e Hathor. Rê-Horakhty é o primeiro do lado direito, acima. Osíris e Seth não aparecem.

Essas forças são os *netjeru*, “os deuses”.

-
4. Amun significa “o que está oculto” [N.T.].
 5. Não apenas no sentido de chocar o ovo, mas ele também fez o seu ovo a partir de si mesmo [N.T.].
 6. Para os egípcios, a mente, a sua capacidade criativa e a memória estavam no coração, e não no cérebro, que era visto como um órgão que controlava as faculdades motoras dos seres humanos [N.T.].
 7. Expressão em latim que significa “do nada”. Essa ideia é muito controversa na egiptologia, e poucos pesquisadores ainda concordam com essa versão. O caos primordial já tinha em si o princípio latente de vida [N.T.].

OS REINADOS DE RÊ, SHU E GEB

Antes que os homens se tornassem reis do Egito, os próprios deuses reinaram e viveram entre a humanidade. Diz-se que o primeiro deles foi Ptah, mas nenhum mito nos fala sobre o seu reinado. Seu nome foi adicionado à Lista Real de Turim⁸, uma das nossas principais fontes para a sequência de reinados dos faraós egípcios, remontando ao início da história, com a inclusão dos próprios deuses. No entanto, a inclusão do nome de Ptah no início dessa lista pode ser apenas o reflexo de uma tradição local. Rê(-Atum), o deus do sol, foi aclamado e reconhecido mais amplamente como o primeiro rei do Egito.

◀ O REINADO DE RÊ ▶

Como uma das divindades mais importantes do Egito, Rê era adorado por todo o país, embora seu principal centro de culto fosse em Heliópolis (“Cidade do Sol”), agora englobada pelo Cairo moderno. Normalmente descrito como um falcão com um corpo humano e um disco solar no topo da cabeça, Rê também pode ser representado apenas pelo disco solar circundado por uma cobra protetora, às vezes com asas emplumadas estendidas saindo de cada lado do disco solar. Como todas as divindades egípcias, o deus do sol se manifestava de muitas formas. De manhã, ele era Khepri – o escaravelho –, rolando lentamente a grande bola do sol acima do horizonte; ao meio-dia, era Rê, a manifestação mais poderosa do deus do sol; e, à noite, era o cansado Atum com a cabeça de carneiro, pronto para passar por debaixo do

horizonte em direção ao reino da vida após a morte, o Duat, a fim de se reenergizar para a manhã seguinte. Outra manifestação frequentemente atestada é Rê-Horakhty (“Rê-Hórus dos Dois Horizontes”), em que Rê e Hórus foram unidos e associados ao sol nascente e ao sol poente.

O nome secreto do deus do sol

Como rei, o deus Rê governava tanto os homens quanto os deuses e se manifestava diariamente de muitas maneiras e com nomes diferentes. O seu verdadeiro nome, entretanto, não era desconhecido, exceto por ele mesmo. Não se tratava de constrangimento, ou porque ele preferiu usar um pseudônimo, mas foi para sua própria segurança. Saber o nome verdadeiro de uma divindade (ou até mesmo de uma pessoa) dava a um indivíduo poder sobre ela, permitindo-lhe utilizar o poder do deus para seus próprios objetivos. Por essa razão, os deuses esconderam os verdadeiros nomes no fundo de suas barrigas, para protegê-los do uso indevido por feiticeiros.

Ísis, uma feiticeira poderosa, “mais rebelde do que um infinito número de homens, mais astuta do que um número infinito de deuses” (cf. quadro da p. 46), sabia disso e queria igualar seu poder ao de Rê. Se ela soubesse o nome de Rê e adquirisse o poder dele, poderia passar esse conhecimento para o filho não nascido (ainda a ser concebido), Hórus, garantindo seu papel principal no cosmos.

Quando Rê envelheceu, Ísis implementou o plano. Enquanto o deus do sol estava sentado preguiçosamente em seu trono, babando no chão, ela coletou uma pequena quantidade de saliva de Rê e amassou-a com um pouco de terra para formar uma cobra. Os fluidos divinos possuem poder criativo, e, então, sua criação ganhou vida. Nesse momento, entretanto, a cobra permaneceu imóvel, e Ísis a colocou em uma encruzilhada onde Rê, apesar da idade avançada, caminhava todos os dias com sua comitiva para ver a criação. Em um passeio no dia seguinte, com os olhos fracos, o velho Rê não viu a cobra e foi mordido

por ela. Dores lancinantes queimaram o seu corpo, e o fogo foi tão intenso que uma árvore próxima explodiu em chamas. Os gritos de Rê alcançaram o céu e perturbaram os deuses. Quando o veneno tomou conta do seu corpo, como a inundação do Nilo toma posse da terra, os lábios do deus e também os seus membros tremeram, e ele ficou sem poder falar.

Os gritos de dor de Rê fizeram com que seus seguidores se aproximassem. O deus explicou que algo o havia picado, uma criatura desconhecida que seus olhos não viram, seu coração não conhecia, sua mão não havia feito e que ele não reconhecia como sua criação (certamente, um incômodo extra para o criador do mundo). “Nunca experimentei um sofrimento como esse; não há dor maior do que essa”, disse Rê, ponderando sobre a criatura que o atacou. “Não é fogo, nem água – (embora) meu coração esteja tomado pelo calor, meu corpo está tremendo [de frio] e meus membros estão arrepiados.” A seriedade da situação começou a dar sinais, e Rê pediu para que os filhos dos deuses fossem levados até ele, bem como aqueles familiarizados com feitiços e cujas palavras tinham poderes mágicos.



O deus do sol com cabeça de falcão, Rê-Horakhty, sentado ao lado da deusa Hathor.

Ísis e o crescimento de seu culto

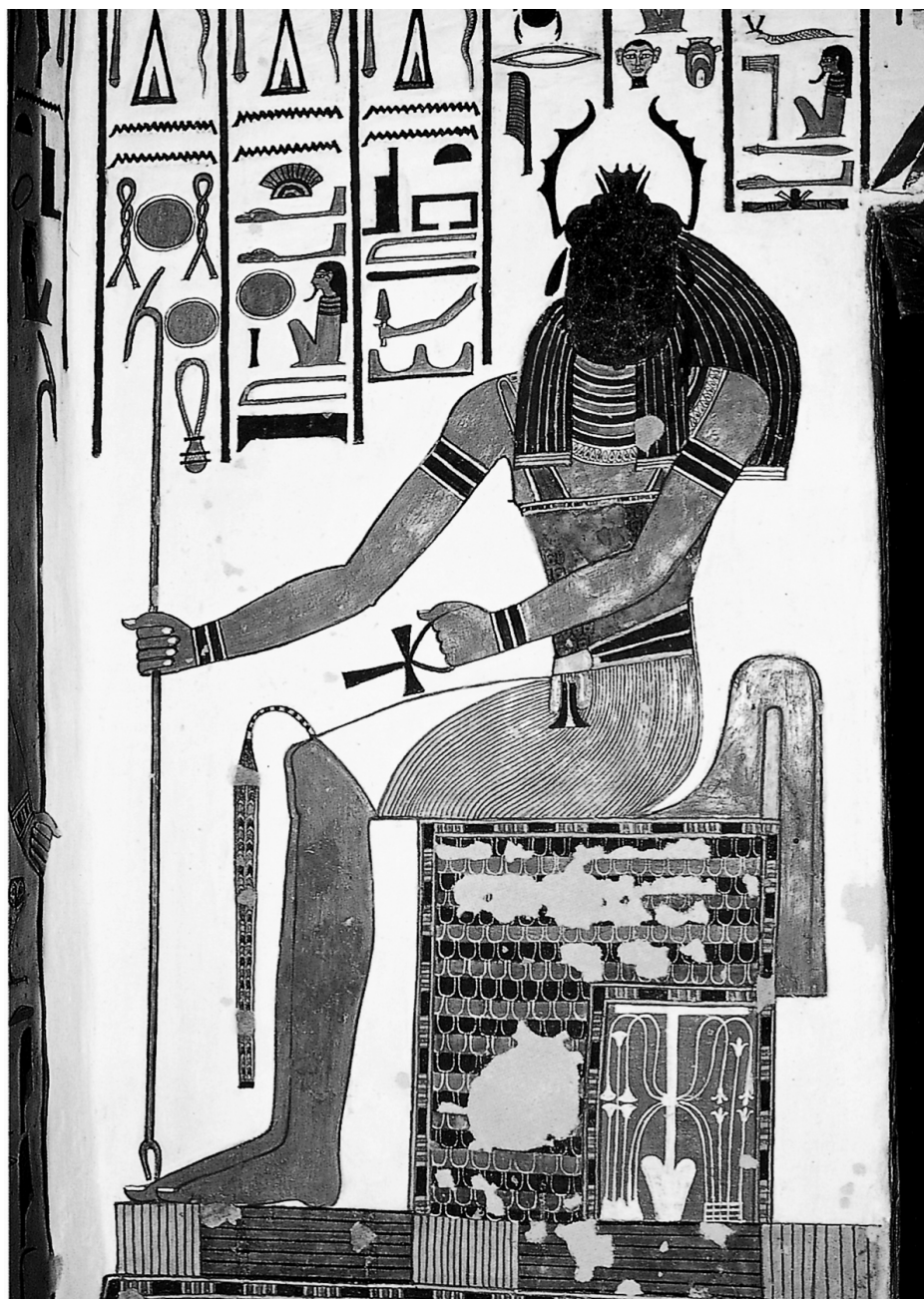
A deusa Ísis estava intimamente associada à magia, à maternidade e ao amor. Ela é representada na forma humana. Ísis usa um vestido longo e às vezes segura um sistro. Um símbolo de um trono repousa sobre sua cabeça; esse hieróglifo proclama seu nome, que pode ser traduzido como “assento” ou “trono”, destacando sua importância para a realeza. Devido à sua estreita associação com Hathor, Ísis é muitas vezes retratada de maneira semelhante à outra deusa, com chifres de vaca e um disco solar sobre a cabeça. Ela é mostrada eventualmente como uma cobra em uma cobra, como no *Livro dos portões* do peão. Ela

No mito, Ísis era irmã e esposa de Osíris e uma das quatro crianças de deuses e deusas. Nos mitos sobre a concepção dela e do filho de Osíris, Hórus, e a longa luta da criança – ela realmente será contada nos capítulos 9 e 10 durante as cerimônias funerárias – aqueles que estavam de luto eram associados a Ísis e à sua irmã, Néftis. Na vida após a morte, acreditava-se que Ísis sustentava o morto. Os egípcios também associavam Ísis à estrela Sirius, cujo desaparecimento e retorno anuais marcavam a época da inundação e da colheita subsequente.

A partir do período ptolomaico, o culto de Ísis se espalhou por todo o mundo mediterrâneo, levando-a a ser assimilada com outras deusas importantes, tanto que se tornou conhecida como “Aquele com muitos nomes”. Seus poderes medicinais e curativos eram elogiados, e ela era considerada uma deusa-mãe com assiduidade. Com o crescimento do culto a Ísis, Hórus passou a ser associado ao deus grego Apolo e a simbolizar a vitória do bem sobre o mal.



Ísis representada com os chifres de vaca, em geral, mais associados a Hathor.



O deus Khepri com a cabeça de escaravelho.

Os filhos dos deuses logo chegaram e se aglomeraram ao redor de Rê, tentando descobrir uma cura, enquanto Ísis, de pé entre eles, fingia não saber nada sobre a criatura que havia atacado o seu rei. Ela se aproximou de Rê, perguntando qual era o problema: “Foi uma serpente que trouxe a fraqueza sobre você? Um dos seus filhos se levantou contra você?” Ela

prometeu destruir o mal com sua magia e impedir que a criatura visse seus raios. Rê, coberto de suor, trêmulo e cego, relatou novamente como havia sido picado, queixando-se: “O céu derrama chuva em meu rosto no verão!” Era a hora certa para Ísis fazer o seu jogo; ela disse ao rei que só poderia ajudá-lo se soubesse seu nome. Em resposta, Rê, provavelmente lutando contra seu estado delirante, deixou escapar alguns de seus nomes, muitos dos quais descreviam suas boas ações para o cosmos: disse que foi ele quem fez o céu, a terra, as montanhas e a água, além de ter feito as horas para que os dias passassem a existir e dividido os anos. Ele acrescentou que era Khepri pela manhã, Rê ao meio-dia e Atum à noite.

Ísis não se impressionou. O veneno permaneceu no corpo de Rê, e o deus não se sentia melhor. A deusa inclinou-se e aproximou-se do deus dizendo que o seu nome verdadeiro não estava entre os listados. Se ele quisesse ser curado, precisaria ser mais acessível. O veneno penetrava no corpo de Rê com mais força, de maneira mais poderosa que as chamas. Vencido, ele pediu que Ísis o ouvisse com atenção, para que o nome verdadeiro pudesse sair de sua barriga e entrar na dela. Acrescentou, ainda, que ela poderia passá-lo para o filho Hórus, contanto que este promettesse nunca contar a ninguém. Finalmente, com seu plano bem-sucedido, Ísis usou sua magia para curar o deus do sol, dizendo:

*Saiam, escorpiões! Deixem Rê! Olho de Hórus, deixe o deus!
Chama da boca – eu sou aquela que te fiz, eu sou
aquela que te enviou –, venha para a terra, veneno poderoso!
Veja, o grande deus deu seu nome. Rê viverá,
assim que o veneno morrer!*

(PAPIRO DE TURIM 1993)

Talvez tenham sido esses eventos traumáticos que levaram Rê a punir os deuses em algumas ocasiões. Uma pequena narrativa mítica refere-se

a Rê convocando todos os deuses e as deusas e, após sua chegada, engolindo-os. Enquanto eles se contorciam dentro de seu corpo, Rê os matou e os vomitou como pássaros e peixes. No entanto, nem sempre houve um deus maquinador por trás de suas doenças. Em um dos mitos, ele adoece e só pode ser curado pelos habitantes poderosos do Duat. Para alcançar esses seres, a comitiva do deus, preocupada que Rê pudesse ficar preso no Duat se suas dores continuassem, escreve uma carta às autoridades de Heliópolis e pede que seja feito um apelo ao povo do Ocidente (os mortos), por meio de um buraco no chão. Outro mito apresenta Rê entrando em colapso, tendo convulsões após pisar em uma criatura sem nome. Nessa ocasião, o azarado deus teve que revelar o verdadeiro nome de sua mãe para ser curado.

O mito do olho do sol

Durante o reinado de Rê, ele e seu olho brigaram tanto que este decidiu partir, invadindo a Líbia ou a Núbia, dependendo da variante do mito, e atacando todos ao longo do caminho. Sua ausência, no entanto, deixou Rê indefeso, já que ele servia para proteção e era crucial para o poder do deus. A fim de reparar a situação, Rê enviou um deus para recuperar o olho furioso. Como sempre, há muitas variantes do mito, e os nomes dos deuses envolvidos também mudam de acordo com a narrativa: uma versão diz que Onúris (cf. quadro “Onúris (Anhur)”) seguiu o olho e, depois, se casou com ele⁹. Outra versão apresenta Shu caçando-o. No relato mais extenso preservado, é Toth, um deus famoso por seus conselhos e sua sabedoria (cf. quadro “Toth e o *Corpus hermeticum*”), que viaja em busca do olho. Nessa variante, o olho é denominado Tefnut e assume a forma de um gato núbio.



Onúris (à esquerda),
usando plumas duplas na
cabeça, e sua esposa
Mekhit, a deusa de cabeça
de leoa.

mn7ris era um deus da guerra e da caça] cu“as origens se encontram na área de AbidosL cle é ti-icamente re-resentado como um homem barbudo] em -é e com uma -eruca curta que tem acima um *uraeus* e duas ou quatro -lumasLcle ergue a mão direita e] frequentemente] carrega um -edação de corda com a esquerdaLque nome significa “aquele que tra...de volta o que está distante”] uma referência ao seu -a-el mítico como o deus que trou”e de volta da l 7bia o olho leonino de pê] que] então] se tornou sua es-osa] k ekhitL csse mito é virtualmente idêntico ao de qhu tra..endo de volta o olho de pê como refnut] cu“a origem] -rovavelmente] está no mito de mn7risL Assim] mn7ris era] muitas ve..es] equi-arado a qhu] o deus dominante no -anteão] e era considerado um filho de pê] que caçava e matava os inimigos do deus do soll

Toth e o *Corpus hermeticum*

m deus roth é descrito como um íbis] um homem com cabeça de íbis ou um babuíno agachadoL cra um deus da lua associado à sabedoria] ao conhecimento e à a-rendi..agemLbad as associaç2es lunares de roth] é -ossível que o bico longo e curvo do íbis se -arecesse com a lua crescenteL cm sua forma de babuíno] ele frequentemente tem uma coroa com uma lua cheia e uma lua crescente combinadasL

ms egí-cios consideravam roth como o inventor da escrita e o -rotetor dos escribasL cle era o mestre da magia e do conhecimento secreto] que registrava a -assagem do tem-o e su-ervisionava a -esagem do coração do morto na vida a-0s a morte; sua -resença era uma garantia de que todos os neg0cios seriam condu..idos de maneira “ustaLcmbora re-resentado como um di-lomata] cu“as -alavras sábias aconselhavam os deuses] nos *Textos das pirâmides*] roth reali..a atos violentos contra os inimigos de *maat*L

roth] às ve.es] é a–resentado como o resultado da união entre f Orus e qeth; no entanto] outras inscriç2es o descrevem como filho de pê ou f OrusLqua es–osa era l ehemetawy] enquanto qeshat] sua filha] era a deusa da escrita Femboraj algumas ve.es] ela substitua l ehemetawy como sua es–osaLm –rinci–al centro de culto de roth era em f erm0–olis Fmoderna cl-AshmuneinQ no mriente k édioL nara os sacerdotes de f erm0–olis] roth a–areceu no –rimeiro monte da criação e criou a mgd1adeL

aomo roth também era um mensageiro divino] os gregos o associaram a f ermes] chamando-o de “rrês ve.es grande f ermes”) ou f ermes rismegistusLbessa forma] acreditava-se que ele havia transmitido seus ensinamentos aos discí–ulos e que suas –alavras de sabedoria foram agru–adas no *Corpus hermeticum* nos –rimeiros séculos da era cristãLe raças aos co–istas bi..antinos] esses ensinamentos foram –reservados] –ermitindo-lhes influenciar os –ensadores da penascença mil anos de–ois] es–ecialmente no que di...res–eito à abordagem da magia e da alquimiaL

Depois de encontrar o olho, e a fim de se aproximar dele sem ser reconhecido, Toth se transformou em um babuíno com cara de cachorro, mas Tefnut percebeu seu ardil, ficou furiosa e preparou-se para atacar o deus. Toth, agindo rapidamente, disse a ela que o destino pune todos os crimes. Suas palavras sábias a convenceram a interromper o ataque. Tendo ganhado a atenção de Tefnut, e na esperança de convencê-la a voltar para casa, Toth exaltou a beleza do Egito e a presenteou com uma série de fábulas de animais (às vezes com uma fábula dentro de outra fábula) repletas de ensinamentos morais sobre a importância da paz e sobre como os fortes se beneficiam da amizade com os fracos. No processo, Tefnut, irritada com as tentativas de Toth de influenciá-la, se transformou em uma leoa terrível, mas Toth se recusou a desistir. Ele conseguiu convencê-la a retornar ao Egito, e os dois foram recebidos na fronteira com música e dança. Quando chegaram a Mênfis, Rê organizou um festival em homenagem a Tefnut na Mansão da Senhora do Sicômoro – uma capela para Hathor (cf. quadro da p. 58) –, e ela contou a Rê as histórias que Toth lhe contara. O deus do sol elogiou, então, o êxito de Toth.

Alguns mitos de rebelião contra o deus do sol

Um tema frequente de mitos ambientados durante o reinado de Rê são as rebeliões contra seu governo. Os locais das rebeliões variam, assim como as identidades dos envolvidos: às vezes é a humanidade; outras vezes, Apófis e seus seguidores, ou mesmo Seth (cf. quadro da p. 55). Outra variante é a idade do deus do sol – em alguns mitos, ele é uma criança, enquanto, em outros, ele é idoso. Em ambos os casos, o criador está em uma fase vulnerável da vida, o que explica por que as rebeliões eclodem nesses períodos. Esses dois momentos da vida do deus do sol – a infância e a velhice – representam o nascer e o pôr do sol, respectivamente, e são conhecidos como momentos perigosos, que representam também o seu enfraquecimento ao longo do ano solar até o seu renascimento e a renovação no novo ano.

A rebelião de Neit na cosmogonia de Esna

No Templo de Esna, um mito narra uma rebelião que ocorreu durante a juventude do deus do sol. Após sua criação a partir da saliva escarrada de Neit (cf. p. 38), Apófis planejou a rebelião em seu coração e teve ajuda de seus seguidores entre a humanidade. Rê, sabendo dos planos de Apófis, se amargurou, e Toth emergiu do coração do deus do sol para debater a situação com ele. Rê decidiu enviar Toth, como “Senhor das palavras do deus”, para lutar contra Apófis, enquanto ele próprio fugia com a mãe, que, nessa época, havia se manifestado na forma da vaca celestial Ihet, a qual se tornou conhecida como Mehet-Weret: “a grande nadadora”. Rê sentou-se em sua sobancelha, entre os chifres, enquanto ela nadava para Sais, ao norte, onde poderiam se esconder em segurança. Lá, a mãe de Rê amamentou o jovem deus, tornando-o forte o suficiente para retornar ao sul a fim de massacrar seus inimigos.

O livro de Faiyum

Essa composição, encontrada pela primeira vez durante o Período Ptolomaico, inclui uma série de mitos do oásis de Faiyum, no Egito. Entre eles está uma das narrativas de rebelião contra Rê. O deus do sol soube que homens e deuses estavam conspirando contra ele e foi enfrentá-los em Heracleópolis, uma cidade importante ao sul de Faiyum. Ele venceu, mas, antes que uma segunda batalha pudesse dar início, o deus idoso retirou-se para a cidade de Moeris, em Faiyum, para buscar refúgio com sua mãe, a vaca Ihet (aqui, uma personificação do Lago Moeris). A salvo, o deus escondeu-se por doze meses, tomando o leite rejuvenescedor da mãe, antes de voarem, quando Ihet carregou Rê em suas costas e, depois, transformou-se no céu.

Um mito da rebelião de Kom Ombo

Esse mito de Kom Ombo, no Alto Egito, local de um templo dedicado a Sobek e a Hórus o Velho, também começa com os inimigos de Rê tramando contra ele. Ao saber de seus planos, Rê, junto a Toth e Hórus o Velho (cf. quadro da p. 56), foi em busca dos rebeldes, seguindo-os até Kom Ombo. Chegando à cidade, Rê se estabeleceu em seu palácio e enviou Toth para procurar e espionar seus inimigos. O deus sábio os encontrou acampados às margens de um grande lago e, de uma distância segura, às margens de um rio, contou 257 inimigos, liderados por oito oficiais. Todos estavam parados caluniando o deus do sol. Toth retornou imediatamente e delatou todos os envolvidos a Rê. Naturalmente, este se enfureceu e anunciou que não permitiria que nenhum deles vivesse. Talvez cansado demais para se envolver na batalha, ou apenas desconfiado do número de inimigos, Toth sugeriu que Hórus o Velho (nesse mito, um aspecto do deus Shu), um guerreiro habilidoso, aniquilasse os inimigos do deus do sol. Rê seguiu o conselho de Toth e enviou Hórus o Velho armado com todo o seu arsenal de guerra, que os massacrou com tanta fúria e violência que seu rosto ficou vermelho por causa do sangue.

A lenda do disco solar alado em Edfu

Um mito particularmente detalhado de rebelião contra o deus do sol está preservado na inscrição do Período Ptolomaico nas paredes do Templo de Hórus, em Edfu. No 363º ano do reinado de Rê, o deus do sol e sua comitiva estavam navegando pela Núbia quando Hórus de Behdet (o antigo nome de Edfu) avistou inimigos – ligados ao deus trapaceiro Seth – conspirando contra o rei. Em um ataque preventivo, Rê enviou Hórus, que voou para o céu como um grande disco alado. “Ele os atacou antes”, fomos informados, “e eles não viram com os olhos nem ouviram com os ouvidos, mas [cada] um matou o seu companheiro num piscar de olhos, e nenhuma alma viveu.” Diante do deus sanguinário, os inimigos perderam os sentidos e começaram a girar suas armas, golpeando uns aos outros em vez de atacar o oponente. Em seguida, Rê desceu de seu barco solar para ver seus inimigos caídos, que jaziam no chão “com as cabeças cortadas”.

Enquanto a tripulação do barco solar comemorava, mais inimigos chegaram e lançaram um ataque, assumindo formas de temíveis crocodilos e hipopótamos. Em retaliação, Hórus e seus seguidores os combateram com arpões. Os inimigos que sobreviveram a esse ataque divino fugiram para o norte, mas Hórus os perseguiu e massacrou a maioria deles próximo a Tebas. Os sobreviventes continuaram rumo ao norte, mas Hórus os seguiu, navegando na barca de Rê.

Seth rugiu de raiva com o massacre que Hórus liderou, e os dois iniciaram uma batalha. Hórus lançou seu arpão contra Seth e o arremessou ao chão, fazendo do deus seu prisioneiro, prendendo suas mãos e amarrando uma corda em volta de sua garganta. Derrotado e envergonhado, Seth foi levado perante Rê e sua comitiva para que seu destino fosse decidido.

s m deus associado à violência| à confusão e à maldade| qeth –ode ser descrito como uma criatura que –ossui um longo focinho| orelhas com–ridas retangulares e uma cauda ereta| a forma humana| ele s0 a–resenta a cabeça dessa criatura| qeth –ode| no entanto| se manifestar de muitas outras formas| incluindo a de um boi vermelho| um Ori” do deserto| um –orco ou um hi–o–OtamoL

b e acordo com o *Texto das pirâmides 205*| qeth se se–arou de sua mãe | ut durante o nascimento| destacando sua nature..a violenta desde o início da vida| cle era irmão de msíris| a quem assassinou –ara se tornar rei do cgit| ej de–ois| se envolveu em uma longa batalha legal –elo trono com o sobrinho f 0rus Fcfla seguir| t árias deusas são citadas como consortes de qeth| L éftis é a que a–arece com maior frequência| embora raweret| l eit| Astarte e Anat também se“am mencionadasL

aomo senhor da terra vermelha| qeth era o deus do deserto| mas também era associado às tem–estades | sua vo...era um trovão| Q ao tem–o nublado e ao mar| e –odia-se re..ar –ara ele –ara –edir um tem–o mais calmo| Lcle também –residiu –aíses estrangeiros| Lcmbora se“a frequentemente a–resentado como inimigo| qeth usou de sua grande força –ara –roteger pê da qer–ente do aaos| A–Ofis| durante a sua “ornada noturna –elo b uat| L Ao contrário da maioria dos deuses| cu“os ossos seriam de –rata| os de qeth eram formados de ferro| e ele era descrito como o senhor dos metais| L k uitos tem–los foram dedicados a qeth| es–ecialmente no nordeste do b elta| mas seu –rinci–al centro de culto era em l ubt Fmmbos| Q na entrada de u adi f ammamat| uma fonte de ouroL

Toth, como conselheiro do deus do sol, sugeriu que os seguidores de Seth fossem dados a Ísis, para que ela pudesse fazer o que quisesse com eles. Não sendo as mais indulgentes das divindades, Hórus e Ísis decapitaram todos eles, deixando Seth ciente de que ele seria o próximo, sendo transformado em uma cobra que desapareceria no chão. Em seguida, Hórus continuou a perseguição dos inimigos que restaram até o Mar Mediterrâneo, antes de voltar sua atenção ao sul, encontrando e matando um último grupo inimigo na Núbia.

Qual Hórus? Hórus de Behdet, Hórus o Falcão, Hórus o Velho e Hórus o Menino

f á uma variedade enorme e confusa de figuras de f 0rus na mitologia egí–cia| ej embora se“am tratados| muitas ve..es| como deuses se–arados e com –ais diferentes| devem ser considerados como as–ectos da mesma divindadeL

O falcão de Behdet da *Lenda do Disco Solar Alado* é a forma do deus adorado no templo de Hórus no Alto Egito e provavelmente em Tell el-Balamun no Delta. Ele era o protetor dos deuses e o protetor das boas terras. O falcão de Hórus ou o falcão de Behdet, como todas as formas de Hórus, ele é mostrado como um falcão muitas vezes voando sobre o faraó, embora também possa ser descrito como um leão. O disco solar alado esculpido nas paredes de templos em todo o Egito com frequência visto na decoração de lintéis é também uma imagem de Hórus de Behdet.



O deus Hórus como um falcão vestindo a Coroa Dupla do Alto e do Baixo Egito.

mitologia heliopolitana

O falcão de Hórus, cujo centro de culto era em Hierakonpolis. Hekhen, no sul do Egito, era um deus da realidade associado aos reis do Egito desde os primeiros períodos. Como um deus do céu, os olhos de Hórus o falcão eram considerados o sol e a lua.

O falcão de Hórus descrito como um homem com cabeça de falcão era filho de Nut e Geb ou Hórus e Set, dependendo da variante do mito. Ele gerou os quatro filhos de Hórus. O quadro da *Quarta* com sua irmã. Focionalmente. Ísis. Nos primeiros *Textos da pirâmide* a respeito de Hórus o falcão, aliando Ísis e Setis a reunir os pedaços do corpo de Osíris e em seguida a vingá-lo.

O falcão de Hórus normalmente mostrado como uma criança com a trança lateral da infância era filho de Ísis e Osíris. Ele foi adicionado aos *Textos das pirâmides* na Terceira Dinastia e incorporado de modo a ela.

A cerveja salva o mundo

Quando Rê atingiu a velhice, com seus ossos prateados, sua carne dourada e seu cabelo lápis-lazúli, a humanidade (como sempre) conspirou contra ele. Antes que eles pudessem lançar seu ataque, no entanto, Rê descobriu os planos nefastos e ordenou que seu olho fosse convocado junto a Shu, Tefnut, Geb, Nut, os pais e as mães que estavam com Rê quando ele estava no Nun (ou seja, os oito deuses primordiais), o próprio Nun e também sua corte. O deus do sol desejava consultá-los, mas queria garantir que a humanidade não suspeitasse de nada, então foram levados ao seu palácio em segredo.

Os deuses e os membros da corte se reuniram em duas fileiras diante do deus do sol, que permanecia em seu trono. “Ó, deus mais velho em quem eu vim a existir [Nun] e deuses ancestrais”, disse Rê. “Vejam, a humanidade, que saiu do meu olho, está conspirando contra mim. Digam-me o que fariam a respeito, pois estou procurando [uma solução]. Eu não os matarei até ouvir o que vocês têm a me dizer sobre isso.” Tendo considerado as opções, Nun aconselhou Rê que o medo seria maior se seu olho perseguisse os conspiradores. Rê sabia que os rebeldes haviam fugido para o deserto, “seus corações estão temerosos de que eu possa falar com eles”, e decidiu seguir a sugestão de Nun – enviou o olho para feri-los.

O olho assumiu a forma colérica de Hathor e começou imediatamente o massacre, regozijando-se nele, primeiro matando os inimigos no deserto e, depois, voltando-se contra os demais. Testemunhando a destruição indiscriminada de sua criação, Rê mudou de ideia e se convenceu de que, com algum esforço extra, poderia continuar a governar a humanidade como rei. O único problema, agora, era a deusa Hathor, seu olho, que estava gostando de aniquilar todos que encontrava pela frente. Se Rê fosse impedi-la, precisaria traçar um plano inteligente.

Hathor

Seu nome significa “a asa de f Orus”¹¹ a forma humana] f athor –ode ser identificada –or sua longa –eruca –reta] amarrada com um filete] com um *uraeus* e um disco solar acima] –posicionado entre os chifres de vaca. Às vezes] é re–representada utilizando uma coroa de abutre. f athor também é comumente descrita como uma vaca divina] novamente com um disco solar entre os chifres. cm uma terceira forma] é re–representada com uma face humana que encara o observador] mas –possui orelhas de vaca e usa uma –eruca.

cm bendera] f athor foi a–representada como a es–posa de f Orus] com quem deu à luz... seus filhos ghy e f Orus-qematawy. f Orus s nificador das boas terras. cm outras fontes a a–representam como es–posa do deus do sol pê] embora também –possa ser considerada sua mãe e] na manifestação como olho de pê] sua filha.

aomo uma vaca divina] f athor –rotegeu o rei e agiu como sua ama] assim como cuidou do menino f Orus em i hemmis. Ela é considerada a es–posa e mãe dos reis.

nara a –o–ulação em geral do Egito| Hathor era associada ao amor| à sexualidade feminina| à fertilidade e à maternidade| fornecendo assistência divina em todos os aspectos do –ar| eles também a identificavam com alegria| música| dança e bebidas alcoólicas| como a qenhora do qic|moro| re–resentando a fertilidade do mundo natural| ela deu sombra| ar| comida e bebida aos mortos| e| como qenhora do mcidente| cuidou daqueles enterrados em rebas| dando-lhes as boas-vindas na vida a–Os a morte| Hathor também foi associada a minerais e a recursos dos desertos e das terras estrangeiras| especialmente a turquesa e o cobre| e –rotegia aqueles que trabalhavam em áreas de mineração|

Embora muitos centros de culto estivessem associados a Hathor| seu templo mais importante –elo menos na história egí–cia tardia| estava em Benera|

Para acabar com a violência, Rê enviou mensageiros a Elefantina, no extremo sul do Egito, com ordens para lhe trazer ocre vermelho. Depois de receber o mineral bruto, disse ao sumo sacerdote de Rê em Heliópolis para moê-lo até que se parecesse com sangue humano, misturando-o, depois, com sete mil jarros de cerveja. Durante a noite, Rê enviou a cerveja para onde Hathor – agora, na forma claramente violenta de Sekhmet – estava descansando e a despejou nos campos, na esperança de que, quando a deusa acordasse, acreditasse estar cercada de sangue, sua nova bebida favorita. Assim como planejado, Hathor-Sekhmet abriu os olhos na manhã seguinte e bebeu até se embriagar, esquecendo-se, rapidamente, da sua raiva pela humanidade.



A deusa Sekhmet.

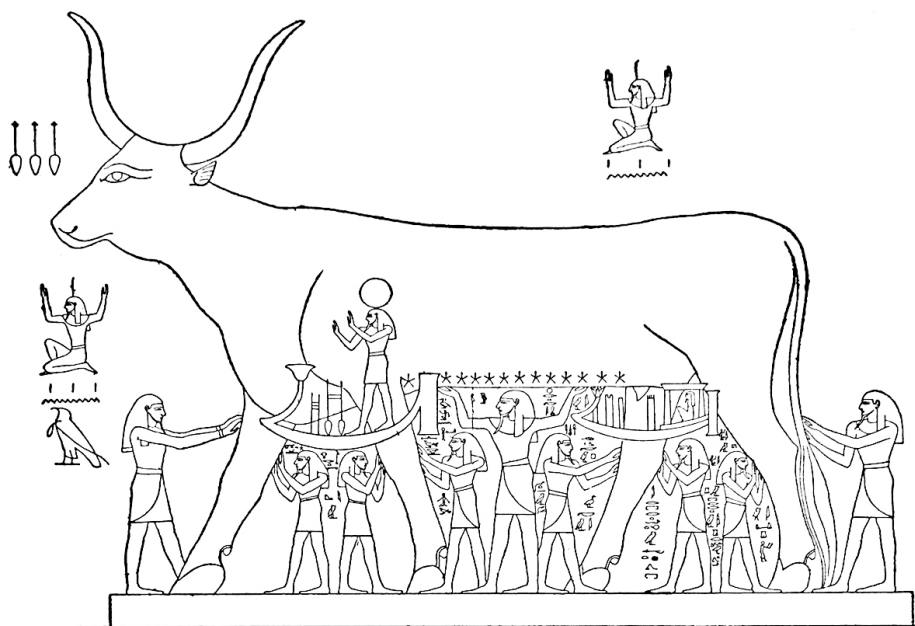
A partida de Rê

Apesar de salvar a humanidade, Rê decidiu que estava cansado demais para continuar governando o Egito pessoalmente. Os deuses tentaram dissuadi-lo de partir, mas ele foi inflexível – era hora de ir. “Meu corpo está fraco pela primeira vez”, disse a eles. “Não vou esperar até que outra [rebelião] chegue até mim.” Aceitando relutantemente a decisão de Rê, Nun disse a Shu que seu olho serviria como proteção ao deus do sol e que Nut deveria permitir que Rê se sentasse em suas costas. Isso deixou a deusa do céu confusa, pois ela não se sentia preparada para tal responsabilidade e ficou insegura quanto à logística envolvida. “Como exatamente Rê se sentará nas minhas costas?”, perguntou ela a Nun. “Não seja boba”, respondeu ele, enquanto Nut se transformava em uma vaca, proporcionando um amplo espaço em seu dorso para o idoso deus

do sol. Quando Rê tomou seu lugar na recém-bovina Nut, os homens se aproximaram, explicando que tinham vindo para derrubar seus inimigos e qualquer um que conspirasse contra ele. Rê, contudo, os ignorou e partiu para o seu palácio, deixando o Egito cair na escuridão.

Na madrugada do dia seguinte, Rê acordou e descobriu que a humanidade havia desenvolvido arcos e clavas para atirar em seus inimigos. Irritado, o deus do sol anunciou: “Que sua maldade fique para trás, ó, matadores; que seus massacres fiquem distantes [de mim]”. Essas ações fortaleceram a decisão de Rê em partir; ele ordenou a Nut que o erguesse ao céu, dizendo: “Fique longe deles!” Os dois subiram ao céu, e Nut permaneceu com Rê durante o dia e a noite, ajudando-o a fazer alguns ajustes finais no cosmos: de sua posição distante no céu, Rê ordenou a Nut a criação da Via Láctea. Ele mesmo formou o Campo de Juncos e o Campo de Oferendas, ambos locais associados aos mortos, bem como aos planetas e às estrelas. Quando Nut começou a oscilar por causa da altura, Rê criou os Infinitos, dois grupos de quatro deuses, encarregados de ajudar Shu a sustentá-la.

Em seguida, Rê convocou Geb para instruí-lo: “Fique atento às cobras que existem em você!”, ordenou, referindo-se às cobras que se escondem dentro da terra (o corpo de Geb). “Veja, eles tinham medo de mim quando eu estava lá. Além disso, você se familiarizou com seus poderes mágicos. Vá, agora, para o lugar onde meu pai Nun se encontra e diga a ele para manter a vigilância sobre as cobras terrestres e aquáticas.” Ele adicionou que Geb deveria redigir alertas para serem colocados nos montes onde as cobras habitam, dizendo-lhes: “Tenham cuidado para não perturbar qualquer coisa”. “Eles devem saber que estou aqui”, Rê proclamou, “pois ainda estou brilhando por eles”. Para todo o sempre, Geb deveria vigiar as cobras.



Uma cena do *Livro da vaca celestial*. A vaca é sustentada pelo deus Shu e pelos deuses heh.

Tendo falado com Geb, Rê convocou Toth e o instalou como a lua e como vizir (seu representante divino, um cargo na burocracia da corte do faraó). Rê também abraçou Nun e disse aos deuses que ascendessem ao céu oriental para louvarem Nun como o deus mais velho de quem ele (Rê) se originou. Rê, então, fez sua declaração final para a criação:

Fui eu que fiz o céu e o coloquei no lugar para instalar os baw dos deuses nele, de modo que eu esteja com eles para a eterno recorrência [do tempo] produzida ao longo dos anos. Meu ba é mágico. É [ainda] maior do que isso.

(LIVRO DA VACA CELESTIAL)

O *ba* ou os *baw* (no plural, pois os deuses podem ter muitos *ba*) de um deus era uma forma pela qual este podia ser sentido ou experimentado na terra, uma manifestação da força e da personalidade divinas. Nesse mundo recém-reorganizado, o vento era o *ba* de Shu, por exemplo; a chuva, o *ba* de Heh; a noite, o *ba* da escuridão; e o próprio Rê, o *ba* de

Nun; os crocodilos eram os *baw* do deus Sobek, enquanto o *ba* de Osíris era o carneiro sagrado de Mendes. O *ba* de cada divindade morava dentro de cobras. O *ba* de Apófis estava na Montanha Oriental, e o *ba* de Rê estava na magia em todo o mundo.

A retribuição de Rê para as rebeliões

Rê não apenas puniu a humanidade distanciando-se da terra, mas também encurtou a expectativa de vida da humanidade:

*Eles fizeram guerra, criaram turbulência,
fizeram o mal, criaram rebelião, fizeram
massacres, criaram a prisão. Além disso, eles
transformaram [o que era] grande em [o que é] pequeno em tudo o que
tenho
feito. Mostre grandeza, Toth, diz ele, [a saber] Atum[-Rê].
Você não verá [mais] transgressões, não deverá suportá-las.
Encurte seus anos, encurte seus meses desde que causaram
dano oculto a tudo o que você fez.*

(LIVRO DOS MORTOS, ENCANTAMENTO 175)

◀ O REINADO DE SHU ▶

Rê retirou-se para os céus, e seu filho, Shu, assumiu o lugar como rei, governando como o deus perfeito do céu, da terra, do Duat, da água e do vento. Ele, rapidamente, atacou aqueles que se rebelaram contra o pai e sacrificou os filhos de Apófis. Em seguida, quando o ar esfriou e o solo ficou seco, Shu ergueu cidades e fundou nomos¹⁰ (as regiões administrativas do Vale do Nilo e do Delta), defendeu as fronteiras do Egito e templos construídos no norte e no sul. Tudo era bom, exceto por seu relacionamento com Geb, o filho problemático. Ao mesmo tempo, Geb se transformou em um javali e engoliu o olho de Rê que havia

ficado com Shu para protegê-lo. Embora Geb negasse esse ato, o olho sangrou e teve que ser colocado de volta no horizonte por Toth. Geb, então, atacou Shu e foi forçado a beber urina como punição. Ele também enfureceu o pai assumindo a forma de um touro e tendo relações sexuais com a própria mãe, Tefnut. Como, inicialmente, ele se recusou a admitir para Shu os crimes que cometera, uma lança enfiada na coxa soltou sua língua.

Um dia, enquanto residia em Mênfis, Shu convocou a Grande Enéade dos deuses e disse-lhes que deveriam acompanhá-lo em uma caminhada para o Leste, até um lugar onde ele pudesse encontrar o pai, Rê-Horakhty (Rê em sua forma de Hórus do Horizonte), e passar algum tempo com ele. Eles alegremente obedeceram, e, logo depois, a corte real fixou residência na casa terrena do rei abdicado. Entretanto, essa não seria uma experiência agradável. Enquanto os deuses desfrutavam da companhia de Rê, os filhos de Apófis, saqueadores rebeldes do deserto, chegaram do Leste, com a intenção de causar estragos. O objetivo deles não era conquistar territórios, mas sim destruir. Qualquer território por onde passavam, na terra ou na água, estava abandonado, queimado e inabitável, em um rastro de destruição. Ouvindo sobre o caos que afligia o leste do Egito, Shu reuniu seus seguidores e os de Rê e ordenou que seus homens tomassem posições nas colinas de Iat-Nebes (a moderna Saft el-Henna, um local no deserto, a sudeste do Delta). Essas colinas existiam desde o reinado de Rê e serviriam como uma linha defensiva perfeita para proteger o deus do sol e o Egito. Como esperado, os filhos de Apófis chegaram, e a batalha começou; Shu, rapidamente, massacrou os inimigos e expulsou todos os que se opunham a seu pai.

Shu pode ter vencido a batalha, mas não ganhou a guerra. Logo após seu sucesso sobre os filhos de Apófis, a revolução eclodiu no palácio de Shu, liderada por um grupo de rebeldes. Oprimido, a terra caiu no caos, e Shu, assim como o pai, ascendeu ao céu, deixando a esposa Tefnut para

trás na terra. Provavelmente fugindo do perigo que a rondava, Tefnut deixou Mênfis ao meio-dia para visitar outro palácio mais seguro, mas, em vez disso, foi para Pekharety, uma cidade na Síria-Palestina. Como durante o reinado de Rê, quando Tefnut, em sua forma de olho do deus do sol, tentou deixar o Egito e foi levada de volta por Onúris, Shu ou Toth, nessa ocasião, Geb saiu em busca da mãe e a devolveu ao palácio.



Toth (à direita) inscreve a duração do reinado na árvore sagrada ished (persea).

Não que o Egito fosse mais seguro do que as terras estrangeiras. Um grande tumulto ainda envolveu o palácio, e uma poderosa tempestade surgiu, tão intensa que nem humano nem deus podiam se ver. Ninguém saiu do palácio por nove dias, até que o caos diminuísse e o tempo voltasse ao normal. Agora, finalmente, Geb subiu formalmente ao trono de seu pai, e os membros da corte beijaram o chão diante de sua presença. Geb, então, honrou o nome do pai na árvore mítica sagrada de Heliópolis, que trazia os nomes de cada rei do Egito, inscritos por Toth com a duração de seus reinados.

◀ O REINADO DE GEB ▶

Pouco tempo depois de ascender ao trono, Geb deixou o palácio para viajar ao delta egípcio, seguindo seu pai enquanto ele voava pelo céu, para visitar a cidade de Iat-Nebes. Ao chegar, Geb perguntou sobre a localidade, pedindo aos deuses que lhe contassem tudo o que havia acontecido com Rê, todas as batalhas ocorridas, bem como quaisquer eventos relativos a Shu. Enquanto eles presenteavam Geb com a história da grande vitória de Shu contra os filhos de Apófis, mencionaram que o ex-governante usava um *uraeus* vivo – uma cobra empinada – na cabeça. Isso era novidade para Geb, que, nesse momento, também desejava usar seu próprio *uraeus* vivo, assim como o pai havia feito. Infelizmente, ele havia sido selado em uma arca, escondida em algum lugar em Pi-Yaret (perto da moderna Saft el-Henna, no Delta), e que precisaria ser localizada antes de tudo. No entanto, tais trivialidades não deteriam o recém-coroadado rei: sem demora, ele reuniu seus seguidores e partiu em busca do *uraeus* vivo.

Geb e sua comitiva descobriram rapidamente a localização da arca, mas, quando o rei divino se inclinou para abrir a tampa, o *uraeus* saltou de dentro e soprou uma grande chama contra ele. Os seguidores de Geb

morreram instantaneamente, incinerados pela força do fogo. O rei sobreviveu, mas com a cabeça gravemente ferida pelas queimaduras. Cambaleando de dor, Geb abriu o caminho para o Campo das Plantas Henu em busca de alívio, mas não encontrou nenhum. Ele, então, ordenou a um de seus seguidores que trouxesse a Peruca de Rê, um item com poderes mágicos, considerado o único objeto capaz de curar suas feridas. A peruca curou Geb com sucesso e realizou mais milagres em seguida, transformando-se em um crocodilo, o qual ficou conhecido como Sobek de Iat-Nebes.

Curado e descansando em sua residência em Itj-Tawy, ao norte do oásis de Faiyum, o próximo ato de Geb foi enviar uma força militar contra os rebeldes asiáticos, trazendo um grande número de volta ao Egito como prisioneiros. Ele, então, ouviu mais histórias sobre o reinado de Shu e pediu uma lista de todos os lugares que Rê e Shu ordenaram que fossem construídos na terra. A maioria desses locais havia sido destruída pelos filhos rebeldes de Apófis, e Geb ordenou que fossem reconstruídos. Milhões de assentamentos foram recriados e tiveram seus nomes registrados em grandes listas (inclusive ao lado da *naos* de onde deriva esse mito), que serviram como testamento das boas ações de Geb para o Egito.

Apesar de seu sucesso como governante, Geb viu em seu filho, Osíris, um rei digno do Egito, um deus que poderia conduzir a terra à boa fortuna, e, então, decidiu abdicar de seu trono, assim como Shu e Rê haviam feito antes dele. Ele concedeu a Osíris a terra, “a sua água, o seu vento, as suas plantas e todo o seu gado. Tudo o que voa, tudo o que pousa, os seus répteis e o seu jogo no deserto...” Assim, Osíris se tornou rei, e uma nova era no reinado dos deuses começou.

8. A Lista Real de Turim (ou Cânone Real de Turim) é um papiro escrito em hierático (uma versão cursiva da escrita hieroglífica) que apresenta a versão mais completa da lista de reis egípcios. O papiro foi encontrado pelo viajante italiano Bernardino Drovetti em 1820 e, depois,

vendido ao Museu de Turim, em 1824. Essa lista serviu como referência para se estabelecer a cronologia da realeza e da história egípcia. O papiro data do Reino Novo (c. 1550-1069 a.C.), provavelmente do reinado de Ramesses II (c. 1279-1213 a.C.). O papiro está bastante fragmentado, o que traz muitas dificuldades de leitura e interpretação ao texto, tornando a cronologia egípcia um tema controverso para os egiptólogos [N.T.].

9. O olho de Rê é diferente do olho *udjat* e do olho de Hórus. O olho de Rê (*irt*) é sempre associado a divindades femininas, felinas, e aos epítetos de deusas, como Sekhmet, Mut e Tefnut, por exemplo. A letra *t* ao final é a marca do feminino na língua egípcia. O olho *udjat* é o símbolo do olho que, em geral, é apresentado em amuletos, como uma garantia de saúde física. O olho de Hórus é uma representação das oferendas que aparecem listadas em fórmulas mágicas em estelas, por exemplo. As oferendas, em geral, são pão, incenso, vinho, linho e unguento, muitas vezes associadas ao próprio Egito [N.T.].

10. As províncias egípcias, ou os distritos administrativos, tinham governantes locais, e foram chamadas de nomos pelos gregos. Em egípcio, o termo era *sepat* [N.T.].

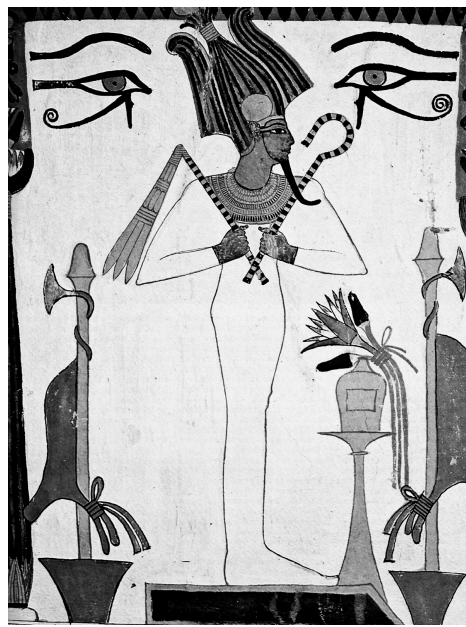
O REINADO DE OSÍRIS

Com a abdicação de Geb, a coroa passou para seu filho Osíris, um deus associado à fertilidade e à regeneração e que, com sua morte – uma vez que os deuses egípcios não eram imortais –, se tornou rei do Duat e governante dos mortos justificados¹¹. Na arte, Osíris é retratado como uma múmia enfaixada, em pé ou sentada em seu trono, com a pele verde ou preta, que representa o solo fértil. Ele segura o cajado e o malho do faraó e usa um colar em volta do pescoço, além da coroa *atef* na cabeça. Essa coroa é semelhante à Coroa Branca faraônica do Alto Egito, sendo alta, com uma ponta em forma de bulbo e duas plumas altas nas laterais, por vezes também adornada com discos solares e chifres.

◀ A COROAÇÃO E O GOVERNO ▶

Rê coroou Osíris com a coroa *atef* no nomo heliopolitano, mas o calor da coroa era tão intenso que fez com que o novo rei ficasse doente. Seus efeitos foram tão duradouros que, após a cerimônia, Rê encontrou Osíris sentado em sua casa, com o rosto todo inchado. Foi um início desfavorável para o reinado, mas Osíris, rapidamente, ganhou a reputação de ser um rei grandioso e benevolente. De fato, ele era bastante preparado para o trabalho, tendo servido como vizir, sacerdote principal de Heliópolis e arauto real antes de herdar a coroa do pai. Com oito côvados, seis palmos e três dedos de altura (cerca de 4,7 metros), ele, certamente, poderia intimidar qualquer inimigo no campo de batalha. Seu reinado é descrito como uma época de prosperidade,

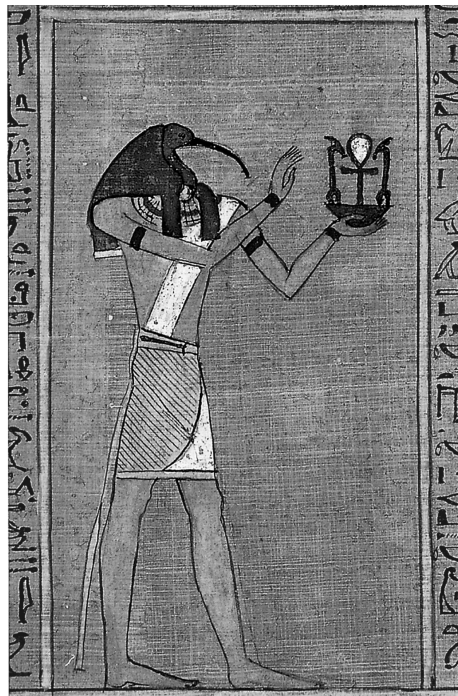
quando todos os recursos foram bem controlados e a terra era estável. A vida era boa, as águas desordenadas de Nun eram mantidas à distância, o vento frio do Norte soprava (algo particularmente desejado no intenso calor egípcio) e os animais procriavam. Os conspiradores foram esmagados, e Osíris era respeitado entre os deuses. Na verdade, o único problema significativo enfrentado por Osíris durante a fase inicial do seu reinado aconteceu quando, numa noite, uma tempestade atingiu o Egito e a deusa Sekhmet teve que salvá-lo usando seu poder sobre a água.



Osíris portando a coroa *atef*, com o cajado e o malho da realeza em suas mãos.

Em uma lenda posterior, preservada por dois historiadores gregos, Diodoro Sículo e Plutarco (que escreveram nos séculos 1 a.C. e 2 d.C., respectivamente), descobrimos que o estabelecimento de várias estruturas sociais e costumes era atribuído a Osíris durante seu reinado. Plutarco relata que, como rei, o deus ensinou aos egípcios como cultivar a terra; ele também lhes deu leis e os ensinou a honrar os deuses. De acordo com Diodoro Sículo, Osíris fez muitas boas ações para a vida

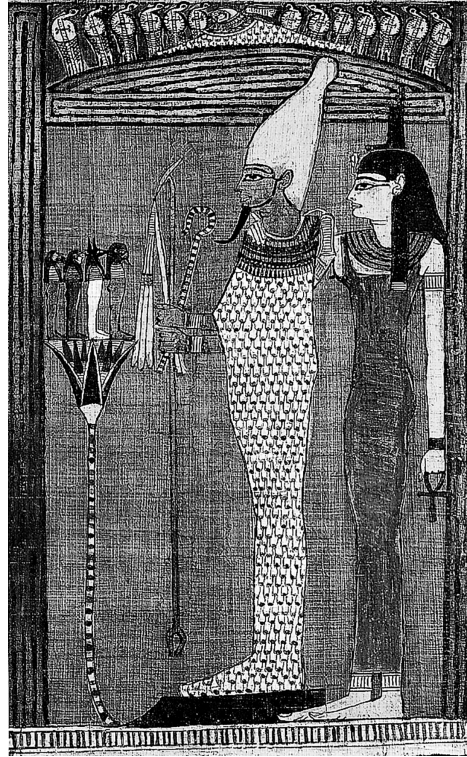
social da humanidade, começando por fazê-la desistir do canibalismo. Como Ísis havia descoberto o trigo e a cevada, os seres humanos passaram a consumi-los em vez de comer uns aos outros. Ísis também estabeleceu leis, enquanto Osíris construía templos para seus pais e outros deuses em Tebas. Ambas as divindades homenagearam aqueles que cultivaram as artes e fizeram avanços tecnológicos. Um avanço em particular foi o desenvolvimento de ferramentas de cobre, que ajudaram as pessoas a matar animais e a conduzir atividades agrícolas de forma mais eficaz. De acordo com Diodoro, Osíris foi o primeiro a inventar e provar o vinho, e ele se aconselhou com Toth sobre todos os assuntos. Outra fonte descreve Khentiamenti, divindade que, normalmente, é uma forma de Osíris, servindo como vizir do deus-rei. O deus Hu (a personificação da autoridade) serviu como general de Osíris no Alto Egito, enquanto Sia (a percepção) era seu general no Baixo Egito.



Toth, o deus com cabeça de íbis.

Posteriormente, Diodoro e Plutarco relatam que Osíris reuniu um grande exército e viajou pelo mundo ensinando sua população sobre o vinho e sobre como semear o trigo e a cevada, deixando Ísis (sua irmã-esposa, com quem ele, aparentemente, havia começado o relacionamento no útero) para governar o Egito em sua ausência, tendo Toth como conselheiro. Osíris levou os filhos Anúbis (cf. quadro da p. 174) e Macedon (um nome grego, substituindo o deus egípcio Wepwawet) com ele, assim como Pan (Min). Seu exército consistia em homens experientes na agricultura, músicos, cantores e dançarinos – Osíris, aparentemente, gostava de risos, comida e entretenimento. Plutarco diz que Osíris conquistaria por meio do charme e da persuasão aqueles que conheceu, juntamente com o fascínio pela música e pela dança.

Como muitos alunos que tiram um ano de intervalo nos estudos, quando partiu para suas viagens, Osíris decidiu deixar o cabelo crescer até voltar para casa. Primeiro, marchou para a Etiópia, ao sul, onde fundou cidades, ensinou às pessoas as maravilhas da agricultura e deixou que os homens governassem em seu nome; estes eram indivíduos de confiança, de quem ele poderia cobrar tributos. Por fim, foi para a Índia e fundou outras cidades. No entanto, a jornada de Osíris não foi completamente pacífica – na Trácia, por exemplo, ele matou o rei dos bárbaros. Depois de percorrer o mundo inteiro, Osíris voltou ao Egito com inúmeros presentes exóticos.



Osiris, enfaixado como uma múmia, e Ísis diante dos quatro filhos de Hórus.

◀ OS FILHOS DE OSÍRIS ▶

De acordo com Plutarco, Osíris teve um caso com a irmã Néftis, esposa de Seth, acreditando que ela era Ísis (bem, elas se parecem). Apesar do choque com a infidelidade, Ísis foi em busca do filho nascido da união adúltera do marido porque Néftis o havia deixado exposto – uma prática tipicamente romana, e talvez um detalhe adicionado ao mito de Plutarco – com medo da reação de Seth pelo caso extraconjugal. Depois de muitos problemas, Ísis encontrou a criança com a ajuda de cães. Ela criou o menino, que se tornou o seu guardião. Esse bebê era Anúbis.

No entanto, Anúbis não foi o primeiro filho de Osíris. Embora seu filho mais famoso com a irmã e esposa Ísis seja Hórus o Menino (cf. quadro da p. 56), ele teve uma filha obscura, conhecida apenas por meio de um feitiço do final do Reino Médio, que tinha a função de moldar

tijolos de barro. Aparentemente, ela acreditava que Osíris deveria viver apenas de plantas *djais* (uma forma de erva venenosa) e mel, que é amargo para os que viviam no Duat, o lar de Osíris após a morte. Tendo em vista esses sentimentos, talvez ela tenha sido enviada para moldar tijolos de barro como forma de punição pelos pensamentos assassinos direcionados ao pai. O deus Babi, um babuíno divino agressivo que vivia nas entranhas humanas (cf. quadro da p. 188), também foi considerado o filho mais velho de Osíris, e Sopdet, a personificação de Sirius, a estrela mais brilhante do céu, sua outra filha. Nos *Textos dos caixões*, o deus chacal Wepwawet, associado a funerais e cemitérios, também é descrito como filho de Osíris.

Néftis

Normalmente retratada em forma humana como uma deusa, mas às vezes como um pássaro, Néftis (que significa “Senhora da mansão”) era uma entre os quatro filhos de Nut e Geb, e esposa do irmão Seth. De acordo com uma lenda posterior, ela também era mãe de Anúbis. No mito, ela ajudou a irmã Ísis a proteger e ressuscitar Osíris, lamentou a morte deste junto a ela e ajudou a proteger Hórus de Seth. Néftis também desempenhava um papel protetor para o morto; sua imagem é, muitas vezes, encontrada em sarcófagos, e ela, junto ao deus Hapy, guardava os pulmões dos mortos, que eram mantidos separados do corpo mumificado em um vaso canopo. Néftis não tinha centro de culto próprio, mas é frequentemente encontrada em amuletos a partir da 26ª Dinastia.

◀ O ASSASSINATO DE OSÍRIS POR SETH ▶

As únicas reconstruções completas da história da morte de Osíris vêm de relatos fornecidos pelos autores gregos Diodoro Sículo e Plutarco. Fontes egípcias antigas são pouco esclarecedoras sobre o que aconteceu, uma vez que descrever a morte do deus em detalhes era contra o decoro. Primeiramente, recriaremos, aqui, o relato completo das fontes gregas e, em seguida, mostraremos como este é sustentado por detalhes de textos

egípcios em tumbas e papiros. Embora o relato de Plutarco seja posterior, é o mais completo dos dois, então começaremos com ele.

O mito de Osíris de acordo com Plutarco e Diodoro

Depois que Osíris voltou de suas viagens, o irmão Seth conspirou contra ele, reunindo 72 conspiradores e trabalhando em parceria com uma rainha etíope. Seth, secretamente, mediu o corpo de Osíris e fez uma linda arca do tamanho exato do deus, ornamentada com joias. Ele ordenou que a arca fosse levada para uma câmara onde aconteceriam as festividades, para que todos pudessem, então, se maravilhar com sua beleza. Com os convidados devidamente impressionados, Seth anunciou que quem melhor coubesse na arca poderia ficar com ela. Atraídos pela oferta, os convidados se revezaram tentando se encaixar, mas sem sucesso, até que Osíris se deitou nela e descobriu que seu corpo se ajustava perfeitamente. Naquele momento, os conspiradores de Seth saltaram à frente e fecharam o deus na arca com pregos em sua moldura de madeira e chumbo derretido sobre todas as fendas. Sem perder tempo, jogaram a arca no rio e a observaram à medida que seguia o curso do Nilo em direção ao mar. Diz-se que isso ocorreu no 28º aniversário de Osíris, ou de seu reinado.

Ao saber desses acontecimentos macabros, Ísis, que estava na cidade de Coptos, cortou uma mecha de cabelo e se vestiu com um traje de luto. Ela vagou perdida, até que, um dia, encontrou um grupo de crianças e perguntou se haviam visto a arca. Felizmente para ela, as crianças tinham avistado a arca indo em direção ao mar. Após uma investigação mais aprofundada, Ísis descobriu que a arca havia chegado a Biblos, onde o mar a havia levado até um arbusto de urze, o qual havia crescido e se tornado uma grande árvore, que escondia a arca dentro de seu tronco. Sem perder mais tempo, Ísis partiu para recuperar a arca, mas, enquanto viajava, o rei de Biblos foi à praia para admirar a grandiosidade da árvore. Desejando um pilar robusto capaz de sustentar

o telhado de seu palácio, ele cortou a parte mais espessa da árvore – a que escondia o peito de Osíris – e levou para casa. Assim, quando Ísis chegou, não encontrou nada além de restos do tronco. Ela se sentou perto de uma fonte, abatida e chorosa, e ali encontrou as servas da rainha. Ísis falou com elas, trançou seus cabelos e deu-lhes uma fragrância maravilhosa. Quando as servas voltaram ao palácio, a rainha sentiu o perfume e imediatamente pediu que Ísis fosse levada à sua presença; ela, então, nomeou Ísis como ama de seu bebê.

Toda noite, enquanto o rei e a rainha dormiam, Ísis, magicamente, queimava as porções mortais do corpo do príncipe bebê e se transformava em uma andorinha para voar ao redor do pilar que carregava o cadáver de Osíris, lamuriando e lamentando a perda do marido. Uma noite, a rainha ouviu o barulho do lado de fora da porta do quarto e saiu para investigar. Ao encontrar seu bebê pegando fogo, ela gritou, interrompendo subitamente o feitiço de Ísis e negando, assim, a imortalidade ao príncipe bebê. Descoberta, Ísis, agora, exibia sua verdadeira forma de deusa e exigia o pilar de volta. A rainha, incapaz de negar o pedido, observou enquanto Ísis removia o pilar (felizmente, não suportava o peso) e cortava a madeira até que a arca fosse finalmente revelada. Ísis, imediatamente, se jogou sobre o caixão chorando. As emoções da deusa foram tão intensas que o príncipe bebê caiu morto.



Deus Osíris deitado sob seu caixão funerário, pranteado por Ísis (à direita) e Néftis (à esquerda).

Voltando ao Egito, Ísis escondeu a arca, mas Seth, caçando, uma noite, à luz da lua, a encontrou. Reconhecendo o corpo de Osíris, ele o rasgou em catorze pedaços e os espalhou pelo Egito. Ísis soube de sua profanação e navegou pelos pântanos em um barco de papiro, em busca dos pedaços do marido. Ela encontrou todas as partes do corpo de Osíris, exceto o falo, que havia sido comido pelos peixes do Nilo, de modo que ela criou um substituto. Plutarco relata que alguns mitos apresentam Ísis realizando um funeral separado para cada parte do corpo de Osíris, nos locais onde ela as havia encontrado, o que explicaria por que tantos lugares reivindicavam a tumba de Osíris. Outros mitos relatam que Ísis apenas fingiu enterrar partes do corpo nesses locais para que o marido recebesse mais honrarias divinas. Vários enterramentos também dariam o benefício adicional de impedir que Seth descobrisse o local onde estava a verdadeira tumba do deus.

O relato de Diodoro sobre a morte de Osíris, anterior ao de Plutarco, é um pouco mais sucinto. Ele narra como Seth assassinou o irmão e cortou o seu corpo em vinte e seis pedaços, cada um dos quais dado a um de seus seguidores. Mas Ísis e Hórus (provavelmente Hórus o Velho, que não aparece no relato de Plutarco – cf. quadro da p. 56) se vingaram, massacrando Seth e seus seguidores. Em seguida, Ísis procurou e juntou todas as partes de Osíris, exceto o pênis, que havia se perdido. Para proteger o corpo de seu marido de Seth (aparentemente imune à morte), Ísis decidiu manter o local de sepultamento em segredo, mas isso criou um dilema: como o povo do Egito poderia homenagear Osíris se não havia tumba para visitar?

A solução que ela teve foi engenhosa: pegou cada parte do corpo de Osíris e criou réplicas completas do deus com especiarias e cera, de modo que, independentemente da parte do corpo apresentada, Osíris pareceria completo. Ísis, então, convocou grupos separados de sacerdotes e concedeu a cada um deles seu próprio “cadáver”, explicando que este era o verdadeiro corpo de Osíris e instruindo-os a cuidar dele, enterrando-o em seu distrito e realizando cultos de oferendas diariamente. Honrados, cada grupo de sacerdotes partiu para construir a tumba ao deus morto. Por esse motivo, muitos locais, em todo o Egito, reivindicaram o verdadeiro túmulo de Osíris. Diodoro acrescenta que Ísis jurou nunca se casar novamente e passou o resto da vida governando o Egito. Depois de sua morte, ela ganhou a imortalidade e foi enterrada próximo a Mênfis.

As fontes egípcias sobre o mito de Osíris

Para além da escassez de fontes egípcias sobre o mito da morte de Osíris, há, ainda, um outro elemento complicador, que é o fato de que o mito se modificou ao longo dos milhares de anos da história egípcia, com a primeira referência a ele encontrada nos *Textos das pirâmides* (cf. quadro

da p. 129) inscritos nas paredes da pirâmide do Rei Unas, no Reino Antigo.

O relato nos Textos das pirâmides

A partir de referências distribuídas nos encantamentos dos *Textos das pirâmides*, é possível reconstruir a narrativa em que Ísis e Néftis, tomando a forma de pássaros, foram em busca do corpo de Osíris, que havia sido “atirado ao chão” por Seth (aparentemente, porque Osíris o chutou), às margens do rio em Nedyt. Ao encontrar o corpo, Ísis e Néftis fizeram os gestos rituais de luto: Ísis sentou-se com os braços sobre a cabeça, e Néftis agarrou as pontas de seus seios. As deusas conseguiram deter a decomposição de Osíris, evitando que seus fluidos corporais caíssem no chão e impedindo, assim, que seu cadáver cheirasse mal. Finalmente, por meio de ritos mágicos, elas reviveram o irmão.

Uma variante do mito nos *Textos das pirâmides* conta que o corpo de Osíris foi descoberto em Geheset, “Terra das Gazelas”, depois de ter sido “derrubado de lado” por Seth. Outros encantamentos, no entanto, indicam que Osíris se afogou, ou que foi jogado na água depois que tinha sido morto. Esse detalhe, de que Osíris morreu por afogamento, é, de fato, corroborado por textos posteriores: uma inscrição, provavelmente do Reino Novo, menciona a ordem dada por Hórus a Ísis e Néftis para que agarrassem Osíris e o salvassem de ser submerso pela água em que se afogou. Um papiro do início da 26ª Dinastia também se refere a Osíris como tendo sido jogado ao rio e flutuado até Imet, no nordeste do Delta.

O Papiro Salt 825

O *Papiro Salt 825*, cujo texto é um “Ritual para a finalização das operações de mumificação”, incorpora elementos desse mito e coloca Osíris em Tawer, “A Grande Terra” – uma referência a Abidos, seu principal centro de culto, onde o deus foi encontrado no momento da

morte. Seth interceptou Osíris no local e o atacou dentro de Nedyt, em Hatdjefau (dois locais em Abidos). Debaixo da árvore *aru*, no décimo sétimo dia do primeiro mês da Inundação¹², Seth cometeu um ato de violência contra Osíris e o jogou nas águas. O deus Nun, como água, levantou-se para cobrir o corpo de Osíris e o levou embora, a fim de esconder seus mistérios. Ao tomar conhecimento desses eventos, Rê foi apressado saber o que havia acontecido. Shu e Tefnut choraram e gritaram, e o cosmos caiu no caos. Os deuses e as deusas colocaram os braços sobre as cabeças, havia noite sem dia, o disco solar se tornou obscuro, e a terra se inverteu, tornando os rios inavegáveis. Os pontos cardeais caíram em desordem, e todos os seres existentes, tanto homens quanto deuses, choraram.



A deusa Ísis como um pássaro.

O corpo de Osíris em pedaços?

Embora não haja nenhuma referência explícita nesses fragmentos mitológicos de Seth esquartejando Osíris, como registrado

posteriormente por Diodoro e Plutarco, nos *Textos das pirâmides* há uma menção de Hórus coletando os pedaços de Osíris, aparentemente depois que Seth desmembrou o irmão e jogou seus restos mortais no Nilo. A inscrição diz: “Eu sou Hórus. Vim buscá-lo para poder purificá-lo, limpá-lo, reanimá-lo, para reunir seus ossos, coletar suas partes que flutuam nas águas e montar as partes desmembradas”. Além disso, alguns templos listam partes do corpo de Osíris como sendo enterradas em diferentes locais sagrados; por vezes, descreve-se cada membro como enterrado em um dos nomos do Egito. Um papiro do Reino Novo que registra mitos sobre Osíris e Seth também menciona de forma semelhante o corpo de Osíris em pedaços, e, em um papiro posterior, Tefnut, Ísis e Néftis encontram a omoplata e a tíbia do deus em um arbusto em Letópolis.

◀ CONCEBENDO HÓRUS ▶

Quando Ísis encontrou o corpo de Osíris (ou o reconstruiu), ela usou seus encantamentos para ressuscitá-lo apenas por tempo suficiente para conseguir engravidar. O relato de como Ísis ressuscitou o deus difere dependendo da fonte.



Pairando sobre Osíris morto, Ísis, na forma de um pássaro, concebe Hórus.

Uma tradição tardia no Templo de Hathor, em Dendera, refere-se a Ísis em pé à direita do deus e Toth à sua esquerda. Eles colocam as mãos em diferentes partes do corpo de Osíris, realizando a “cerimônia de abertura da boca” (cf. p. 170-171), a fim de revigorá-lo (esse ritual era praticado por sacerdotes egípcios sobre a múmia, a fim de “despertar” os mortos prontos para sua jornada na vida após a morte). Em outra tradição, Ísis, na forma de um pássaro, bate suas asas para dar a Osíris o sopro da vida:

*A irmã era sua guardiã, ela que afasta os inimigos, que interrompe as ações do perturbador [Seth] pelo poder de sua expressão.
A de língua inteligente, cuja fala não falha, eficaz na palavra de comando, a poderosa Ísis que protegia seu irmão, que buscava por ele sem se cansar, que vagava pela terra lamentando-o, não descansando, até que o encontrou e fez-lhe sombra com sua plumagem, criou a respiração com suas asas, que exultou, juntou-se ao irmão, levantou a inércia do cansado, recebeu a semente, deu à luz o herdeiro...*

(O GRANDE HINO A OSÍRIS, ESTELA DE AMENMOSE)

O momento da concepção foi marcado por um relâmpago, o que provocou medo nos deuses. Sabendo que Seth procuraria por ela, Ísis pediu aos deuses que protegessem o filho ainda não nascido que estava em seu útero, mas Atum exigiu saber como ela poderia ter certeza de que a criança era um deus. A deusa lembrou-o que ela era Ísis e que a criança era a semente de Osíris. Essa declaração convenceu Atum, que decretou que Seth deveria ficar longe de Ísis enquanto ela estivesse grávida e que Werethekau (a “Grande encantadora”), uma deusa serpente, a protegeria contra Seth.

◀ SETH ROUBA O CORPO DE OSÍRIS DO WABET ▶

Mesmo depois que o corpo de Osíris foi reconstruído, ainda havia a necessidade de protegê-lo de Seth: no início, somos informados que Nut se espalhou sobre Osíris para escondê-lo do inimigo, e, mesmo quando Anúbis estava mumificando o corpo de Osíris (o processo de embalsamamento era uma das muitas funções do deus), Seth continuou representando uma ameaça. Um dia, quando o crepúsculo se aproximava, Seth descobriu a hora em que Anúbis deixaria o corpo de Osíris sozinho no *wabet* (o local de embalsamamento). Para evitar ser detectado, o deus trapaceiro se transformou em Anúbis, e, conforme planejado, os guardas não o reconheceram. Retirando o corpo de Osíris de dentro do *wabet*, ele navegou pelo rio, carregando o cadáver em direção ao Oeste. Anúbis logo soube o que havia acontecido e, juntamente com os deuses de sua comitiva, saiu em perseguição. Quando se encontraram, Seth assumiu a forma de um touro para intimidar o deus com cara de cachorro, mas Anúbis capturou Seth e o amarrou pelos braços e pelas pernas, cortando seu falo e seus testículos. Com o inimigo derrotado, Anúbis colocou o corpo de Osíris nas costas

para devolvê-lo ao *wabet* e confinou Seth a um local de tortura em Saka, no 17º nomo do Alto Egito.

Em outra ocasião, Seth se transformou em um grande gato após atacar novamente o corpo de Osíris, mas foi capturado e marcado; essas marcas criaram as manchas do leopardo. Mais tarde, Seth novamente roubou o corpo de Osíris depois de se transformar em Anúbis (afinal de contas, era um bom plano, valia a pena tentar mais de uma vez). Como antes, foi capturado, mas, dessa vez, foi condenado a passar o resto da vida como um assento para Osíris.

Seth, provavelmente por não querer passar a eternidade como suporte para as nádegas de um cadáver, fugiu para o deserto e foi perseguido por Anúbis e Toth, que usaram suas magias para derrubá-lo. Os braços e as pernas de Seth foram amarrados, e os deuses decidiram queimá-lo, na esperança de se livrar dele de uma vez por todas. O cheiro de gordura queimada chegou ao céu, “e Rê e os deuses consideraram [o odor] agradável”. Anúbis, então, esfolou Seth e vestiu sua pele. Com o traje macabro, Anúbis se encontrou com os seguidores do inimigo e se misturou a eles na encosta de uma montanha até o anoitecer, quando colocou o plano violento em ação. Com um único golpe de espada, Anúbis cortou suas cabeças, deixando o sangue dos corpos decapitados escorrer pela montanha.

Osíris e os Bórgias

Em 1493, o Papa Alexandre VI (Rodrigo Bórgia) encomendou ao pintor Pinturicchio uma série de afrescos em seus apartamentos privados no Vaticano. Essas pinturas incluíam, entre as esfinges aladas e as palmas nilóticas, representações do mito de Osíris e do touro sagrado Ápis. Embora seja um contexto incomum para tais imagens pagãs, o tema foi inspirado no trabalho criativo de Giovanni Nanni, secretário do Papa, quem registrou a ascendência de Alexandre VI até Ísis e Osíris e afirmou que Osíris trouxera a sabedoria do Egito para a Itália durante sua jornada ao redor do mundo. O vínculo familiar foi fortalecido pela presença de um touro no brasão da família Bórgia; isso foi reinterpretado como uma representação do sagrado touro Ápis, que, por extensão, associava o Papa a Osíris como instrutor para a humanidade.

Mas Seth não foi o único problema que Anúbis enfrentou ao mumificar Osíris: o processo em si parece ter sido muito pesado para o deus. Um mito relata como o deus com cabeça de cachorro ficou perturbado e se transformou em lagartos que rastejaram para fora do *wabet* a fim de contar às pessoas os horrores que tinha visto – provavelmente o corpo sem vida de Osíris. Ao ouvir essa notícia, todos os deuses ficaram chateados e choraram.

◀ OS RITOS FUNERÁRIOS DE OSÍRIS ▶

Depois que Osíris foi devidamente mumificado, Rê ordenou que um funeral fosse realizado para o deus. Anúbis deveria presidir as cerimônias funerárias, e Geb o auxiliou com os preparativos oficiais. Enquanto a procissão funerária percorria o Nilo, aqueles que estavam de luto vigiavam os seguidores de Seth e, num determinado ponto do trajeto, foram atacados por criaturas reptilianas que se transformaram em gado. O cortejo funerário conseguiu se desviar deles com sucesso e seguiu para Abidos, onde o funeral foi realizado, com Ísis e Néftis chorando o tempo todo. Depois disso, foram realizadas festividades, e os deuses ficaram satisfeitos. Para proteger o corpo de Osíris, Anúbis cercou o cemitério com cobras, chamadas de “os deuses que guardam Osíris”.

◀ OSÍRIS COMO REI DOS MORTOS “JUSTOS DE VOZ” ▶

Embora a magia de Ísis tenha revivido Osíris por tempo suficiente para ela conceber um filho, o deus assassinado não voltou plenamente à vida no mundo dos vivos. Em vez disso, a ressurreição de Osíris foi confinada ao Duat, onde ele governou como rei os mortos justificados. Ele estava confinado a esse lugar e só podia se comunicar com os que estavam no mundo dos vivos por meio de mensageiros. Como a força da

regeneração no mundo, Osíris se unia ao deus do sol enfermo no meio de cada noite, fornecendo-lhe energia suficiente para ressurgir no Oriente todas as manhãs e continuar seu circuito. Ele também presidia o julgamento dos mortos, observando o coração do falecido enquanto era pesado contra a pena de *maat* (cf. cap. 8).

11. No original em inglês, *blessed*, termo que pode ser traduzido nesse contexto como “abençoado” ou “bem-aventurado”. A expressão original egípcia era *maA hrw*, que pode ser traduzida como “justo de voz” ou “justificado”. A tradução, portanto, optou por fazer referência ao termo egípcio [N.T.].

12. As estações do ano no Egito Antigo se dividiam em três momentos: *Akhet*, a Inundação (junho-setembro); *Peret*, a fase de plantio (outubro-fevereiro); e *Shemu*, a colheita (março-maio) [N.T.].

O REINADO DE SETH E O TRIUNFO DE HÓRUS

Com Osíris morto, Seth ascendeu ao trono do Egito. A duração de seu reinado muda dependendo da fonte, mas o Cânone Real de Turim lhe dá pelo menos 100 anos, enquanto *Aegyptiaca*, de Maneto – uma composição do Período Ptolomaico que só sobreviveu em fragmentos de citações posteriores, por vezes manipulados –, dá 29 ou 45 anos. Durante esse tempo, Seth “inundou a terra com seus desígnios malignos”, auxiliado por seus seguidores nas cidades e nos nomos onde seu culto era mais forte, particularmente o 19º Nomo do Alto Egito e o 11º Nomo do Baixo Egito.



Ramsés III é coroado por Hórus (à esquerda) e Seth (à direita),

rivals divinos para a realeza.

Um dos primeiros atos de Seth como faraó foi aprisionar Ísis e Néftis na casa de fiação de Sais. Lá, o coração de Ísis ficou pesado, e seus olhos afundaram de tanto chorar. Não está claro quanto tempo esse encarceramento durou, mas foram vários meses, já que Seth lhe atribuía trabalho a cada 30 dias. Outros mitos relatam que Seth trancou Néftis em sua própria casa, mas ela se voltou contra ele e escapou para ajudar Ísis, deixando para trás o filho gerado de seu marido assassino. A identidade desse filho de Seth não é clara, mas é atribuída, por vezes, a Maga, um crocodilo agressivo, que dizem ter mordido o braço esquerdo de Osíris. O ato violento de Maga e sua subsequente negação de ter engolido o braço divino fizeram com que sua cidade fosse amaldiçoada e sua língua, cortada. Néftis deu a Seth mais filhos, mas nutria uma paixão sexual por Osíris – talvez uma das razões pelas quais Seth assassinou o irmão. Pela traição, Néftis viveu com medo de que Seth pudesse matá-la como retaliação. No entanto, ela ainda protegeu o corpo de Osíris enquanto se escondia do marido.

◀ O NASCIMENTO E A JUVENTUDE DE HÓRUS ▶

O nascimento de Hórus no *Papiro Thicket*

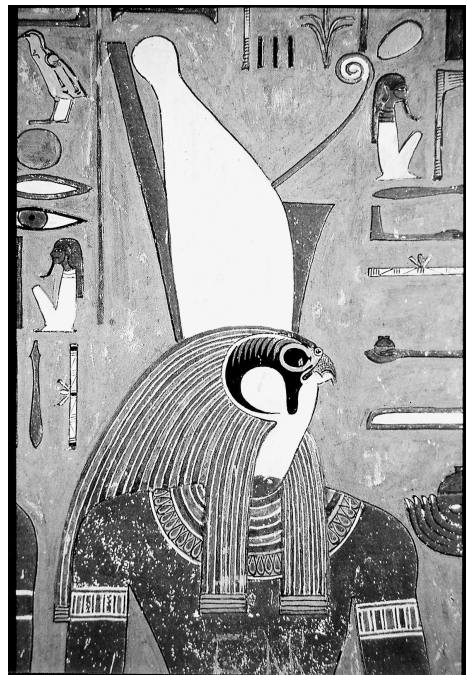
Ó malfeitor [Seth], seu crime é dirigido contra você.

*Nosso senhor está em sua casa e não temerá. A criança
é superior a você. Ela viverá e seu pai viverá.*

(PAPIRO MMA 35.9.21)

Quando finalmente escapou da casa de fiação, Ísis, que estava grávida, se escondeu no nordeste do Delta, em um lugar chamado Khemmis. De acordo com o historiador grego Heródoto, esta era uma ilha flutuante em Buto (embora ele tenha notado que não estava flutuando durante sua

visita). Após dez meses de gravidez, Ísis deu à luz Hórus nesse local. Infelizmente, Seth ficou sabendo do nascimento, porque sua cama tremeu no momento do parto e ele acordou. Ísis, então, criou Hórus “na solidão, sua morada desconhecida” nos pântanos do Delta. Quando jovem, ele foi protegido pela magia de Ísis, e várias deusas agiram como suas amas e servas, incluindo Néftis, Wadjet e Nekhbet. Hathor, como a vaca divina, serviu como ama de leite de Hórus, assim como Néftis.



O deus Hórus com cabeça de falcão usando a Coroa Dupla do Alto e do Baixo Egito.

Seth saiu em busca do jovem Hórus por muitos anos, arrancando papiros e queimando os pântanos em sua busca, mas Ísis tomou medidas de proteção para garantir que o rei enfurecido não pudesse encontrá-lo, tomando Hórus em seus braços e seguindo em frente sempre que sentia o ódio destrutivo de Seth. Certa vez, Hórus de Behdet (cf. quadro da p. 56), que jurou proteger a criança antes mesmo do seu nascimento, chegou com sua frota para proteger Hórus e Ísis de Seth e seus

seguidores. Uma grande batalha foi travada no rio entre as duas forças, e Seth se transformou em um hipopótamo, mas Hórus de Behdet foi vitorioso, pois se transformou em um jovem forte e armado com um arpão, usado para atacar o inimigo.

Doenças e dificuldades enfrentadas por Hórus na juventude

Apesar da ajuda divina, Hórus o Menino continuou a encontrar problemas, tanto por doenças quanto por criaturas perigosas que o perturbavam (para o contexto mais amplo desses mitos, consulte o cap. 6). Um dos problemas que ele enfrentou, no entanto, é comum a crianças (e adultos!) em todo o mundo até hoje: os pesadelos. Ele disse: “Venha para mim, minha mãe Ísis! Olhe, eu vejo algo que está longe de mim, em minha própria cidade!” E Ísis respondeu:

*Veja, meu filho Hórus. Revele o que viu – de modo
que sua mudez se encerre, para que as aparições de seu sonho sejam
afastadas! Um fogo saltará contra aquilo que o assustou.*

*Veja, vim vê-lo para poder afastar seus aborrecimentos,
para poder aniquilar todas as doenças. Salve! A você, bom sonho! Que
a noite seja vista como o dia! Que todas as doenças causadas por Seth,
filho de Nut, sejam expulsas. Vitorioso é Rê sobre seus inimigos, sou
vitoriosa sobre meus inimigos.*

(PAPIRO CHESTER BEATTY III)

As dores físicas também afligiram Hórus; estas, às vezes, eram atribuídas a demônios ou vermes. Em vários contos, descobrimos que essas dores eram, especificamente, dores de estômago. Depois de comer um peixe *abdu* dourado na borda do lago puro de Rê, o estômago de Hórus doeu tanto que ele teve que passar o dia deitado. Em outra ocasião, Ísis trouxe uma medida de *oip* para purgar a dor da barriga do filho.

Por vezes, as dores penetravam no corpo de Hórus na forma de demônios quando mamava em sua mãe; um desses demônios deixou seu coração cansado e seus lábios lívidos, então Ísis, Néftis e o enfraquecido Hórus foram visitar homens, criadas e enfermeiras para aprender o que eles haviam feito no passado para curar os próprios filhos de possessões semelhantes. Em outras ocasiões, a dor se manifesta como dores de cabeça:

*Veja, ela veio, eis Ísis, ela veio, balançando os cabelos
como uma mulher enlutada, de aparência desordenada
como o cabelo de seu filho Hórus, por causa do esmagamento
de sua cabeça, do franzir de suas mechas por Seth, filho de Nut,
durante a luta no Grande Vale!*

(PAPIRO BUDAPESTE 51.1961)

Hórus também sofreu queimaduras:

*Ele não sabe disso e vice-versa. Sua mãe não está presente,
quem pode conjurá-lo... O menino era pequeno, o fogo estava
poderoso. Não havia ninguém que pudesse salvá-lo disso. Ísis
saiu da casa de fiação [na] hora em que soltou
seu fio. Venha, minha irmã Néftis! [...] Mostre-me o meu caminho
para que eu possa fazer o que sei [fazer], para que eu possa extinguir
para ele com meu leite, com o líquido salutar de meus seios. Será
aplicado ao seu corpo para que seus órgãos se tornem sãos. Eu farei
retroceder o fogo que o atacou!*

Hórus o Menino está no ninho. Um fogo caiu em seu corpo.

(PAPIRO DO MUSEU BRITÂNICO 10059)

Os problemas de Hórus também poderiam ser menos dramáticos: um mito conta como ele chorou no campo porque seu gado estava sendo incomodado por animais selvagens, incluindo leões, chacais e hienas.

Ísis e os sete escorpiões

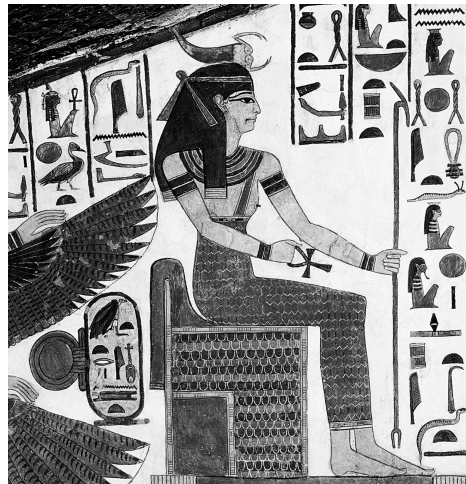
Mitos mais longos sobre a juventude de Hórus tratam de temas semelhantes, e o mais detalhado é o “Mito de Ísis e os sete escorpiões”. Nesse mito, Ísis escapa de sua prisão, a casa de fiação de Sais, e é visitada por Toth, que a avisa sobre os planos de Seth para prejudicar o seu filho. Ele a aconselha a se esconder até que Hórus atinja a idade adulta em segurança e possa desafiar o tio malvado. Cientes da reputação de Toth como um deus sábio, Ísis e Hórus partiram naquela noite, carregados em seu palanquim e escoltados por sete escorpiões (manifestações da deusa-escorpião Serqet) para sua proteção: três à frente, dois dentro e dois atrás. Os escorpiões são instruídos a não falar com ninguém, seja nobre ou camponês, e a manter o rosto abaixado na estrada, para que Seth não receba nenhuma mensagem até que eles cheguem à “Casa do crocodilo”, na “Cidade das Duas Irmãs”, na fronteira do Delta.

Um dia, enquanto viajavam, Ísis, Hórus e os escorpiões se aproximaram de várias casas pertencentes a uma mulher rica e casada, que os avistou de longe e garantiu que todas as portas estivessem fechadas. Isso irritou os sete escorpiões, que decidiram se vingar. Enquanto Ísis e os outros escorpiões descansavam na casa de uma camponesa nos pântanos, o escorpião Tefen, com seu ferrão armado e envenenado com a combinação dos venenos de cada um dos sete escorpiões, correu sob a porta da casa da mulher rica e picou o seu filho. Foi como se um incêndio tivesse ocorrido na casa, e a senhora começou a se lamentar. Ela não sabia se o filho estava vivo ou morto e vagava pela cidade chorando, mas ninguém veio socorrê-la.

Ísis e Hórus em imagens cristãs

Com a conversão do Império Romano ao Cristianismo no século IV d.C., as práticas culturais associadas às religiões pagãs do império foram assimiladas, facilitando a adoção do novo sistema de crenças. No Egito, no entanto, o cristianismo estava se espalhando por todo o país desde o século II d.C., permitindo que ideias tradicionais egípcias penetrassem na religião em desenvolvimento desde o seu estágio inicial. Para

a população do Egito, bem como para as pessoas do mundo romano em geral, estátuas e representações de Ísis segurando ou amamentando a criança Hórus eram imediatamente reconhecidas, graças ao crescimento, relativamente recente, do culto a Ísis em todo o Mediterrâneo, bem como à antiguidade dessa iconografia. Consequentemente, seja pelos coptas ou pelos romanos convertidos, essas imagens podem ter servido de inspiração para a iconografia de Nossa Senhora com o Menino – representações convencionais que permanecem conosco até hoje. Da mesma forma, as imagens do deus Hórus atacando Seth na forma de um hipopótamo ou um crocodilo (ou mesmo imagens de Seth matando Apófis) com um arpão, representativas da derrota da desordem, eram populares no Período Romano, e talvez ícones que inspiraram São Jorge e o dragão.



Serquet em forma humana com o símbolo de um escorpião na cabeça.

Ísis ficou preocupada com a criança, pois entendia que o filho não poderia ser responsabilizado pelo egoísmo da mulher rica. Ísis gritou para ela, anunciando que sua boca carregava vida e explicando que era bem conhecida em sua cidade por dissipar doenças venenosas com palavras de poder. Dentro da casa da mulher rica, Ísis colocou as mãos sobre o menino e pronunciou o nome de cada um dos sete escorpiões por vez. Por saber seus nomes verdadeiros, Ísis teve poder sobre eles. Ela ordenou que o veneno deixasse a criança, e ele rapidamente se recuperou. Ísis, então, castigou os escorpiões, lembrando-os de que estavam proibidos de falar com qualquer pessoa e acrescentando que

deveriam cuidar para não comprometer seus nomes nas províncias. Depois, ela disse-lhes para manterem suas cabeças baixas até que pudessem alcançar o esconderijo em Khemmis. Testemunhando esses eventos, a mulher rica viu o erro de suas ações e doou seus bens a Ísis e à camponesa.

Hórus é envenenado

Com Hórus escondido em segurança na vegetação de Khemmis, Ísis passou os dias mendigando, juntando comida para alimentar o filho e cuidando de suas necessidades. Um dia, porém, ela voltou e encontrou o jovem deus inconsciente. Lágrimas de seus olhos e saliva de seus lábios umedeceram as margens do rio. Hórus estava com o corpo mole, o coração fraco e não conseguia mamar. Em pânico, Ísis chamou os aldeões locais, implorando que a auxilhassem, mas nenhum deles conhecia um feitiço para curar o jovem. Então uma mulher chegou para ajudar, uma pessoa de destaque na região. Ela lembrou a Ísis que Hórus estava a salvo de Seth em Khemmis, então a doença não poderia ter sido causada por ele, e sugeriu que Hórus fosse examinado, em busca de quaisquer sinais de picadas de escorpião ou cobras.

Inclinando-se para perto do filho, Ísis sentiu o cheiro que emanava da boca de Hórus e, rapidamente, percebeu o que estava errado. Abraçando Hórus e chorando, ela gritou: “Ó, Rê, Hórus foi mordido!” Seus gritos trouxeram Néftis; juntas, elas choraram, e o som desse choro ecoou pelos pântanos. Logo depois, a deusa Serqet chegou, perguntando a Ísis o que havia de errado e aconselhando-a a gritar para o céu, a fim de chamar a atenção da barca do sol: “A tripulação de Rê vai parar e o barco de Rê não prosseguirá enquanto o menino Hórus estiver deitado de lado!”

Ísis gritou em direção ao céu, fazendo com que o disco solar interrompesse seu percurso. Com sua magia, Toth desceu do barco solar para investigar e, ao encontrar Ísis com Hórus doente, enfatizou a importância da segurança de Hórus para si mesmo e para os outros

deuses seguidores de Rê. Ísis não se surpreendeu: “Toth, quão grande é sua inteligência, mas quão lentos são seus planos!” Ela reclamou, dizendo que haviam acontecido incalculáveis infortúnios. “Veja, Hórus está em perigo por causa do veneno! O mal é uma ação do meu irmão. A morte é sua destruição final.”

Depois de ouvir atentamente, Toth acalmou Ísis, dizendo-lhe para não ter medo: ele havia descido do céu com o sopro da vida para reviver Hórus. Após tranquilizá-la, começou a recitar um longo encantamento que associava a proteção de Hórus a uma série de seres divinos, criaturas e lugares. Suas palavras poderosas destruíram o veneno, expulsando-o do corpo do menino. Toth, então, disse aos moradores para voltarem a suas casas e, a pedido de Ísis, lançou um feitiço para impedi-los de reconhecer sua verdadeira identidade no futuro. Com a crise evitada, Toth voltou ao céu, e o barco solar continuou seu caminho, deixando Hórus e Ísis em anonimato e segurança.

◀ INCIDENTES DE ESTUPRO E INCESTO DURANTE O REINADO DE SETH ▶

Assim como Hórus viveu com medo da violência de Seth enquanto crescia em Khemmis, sua mãe também enfrentou perigos consideráveis. Ísis sofreu muito nas mãos de Seth, que roubou seus pertences e abusou sexualmente dela em mais de uma ocasião durante seu reinado. Um mito conta como Ísis ficou grávida e deu à luz prematuramente depois que Seth a estuprou no 19º Nomo do Baixo Egito. A criança nasceu semiformada, como uma íbis negra misturada com um babuíno. Em outra ocasião, Seth amarrou Ísis e, novamente, tentou estuprá-la, mas ela agarrou seu pênis com os músculos vaginais, impossibilitando que Seth o retirasse.

Liderando uma campanha contra Seth, Ísis se transformou na deusa agressiva Sekhmet e se escondeu em um *gebel* (um alto afloramento rochoso). De lá, ela enviou uma chama contra os seus inimigos e os queimou. Seth, no entanto, avistou Ísis e, reconhecendo a verdadeira identidade, se transformou em um touro para persegui-la e agredi-la sexualmente. Por sua vez, Ísis se transformou em um cachorro, armado com uma faca na ponta do rabo. Nessa forma, ela conseguiu fugir de Seth, deixando o deus excitado ejacular no chão. Ísis riu dele, dizendo: “É uma abominação ter espalhado [sua semente], ó, Touro”. Deixando Seth para trás, ela se transformou em uma cobra e viajou para uma montanha, de onde poderia observar os movimentos dos aliados de Seth. Enquanto eles cruzavam o 19º Nomo em direção ao Gebel Oriental, ela picou um a um, e o veneno penetrou seus corpos. Eles morreram imediatamente, e seu sangue se espalhou pela montanha.

◀ O RETORNO DO REI ▶

Hórus foi desamarrado¹³ de seu peito para você, para que ele pudesse pegar os seguidores de Seth. Agarrá-los, remover suas cabeças, cortar suas pernas dianteiras e estripá-los, tomar seus corações e beber seu sangue.

(TEXTO DAS PIRÂMIDES 535)

A conclusão do mito de Hórus trata do jovem deus atingindo a idade adulta e finalmente confrontando seu tio Seth, exigindo a coroa como herdeiro legítimo de Osíris. Como sempre, há muitas variações da história, embora o relato mais detalhado, hoje referido como “As contendas de Hórus e Seth”, seja encontrado no *Papiro Chester Beatty I*, do Reino Novo.

As contendas de Hórus e Seth

Como se poderia esperar, quando Hórus exigiu a coroa perante o Senhor Universal, Rê-Horakhty, Seth se recusou a abdicar em favor de seu sobrinho, e muitos dos deuses apoiaram sua decisão; outros, entretanto, ofereceram apoio a Hórus, levando a uma disputa legal que durou 80 anos.

Desde o início, as discussões foram acaloradas. Shu, que havia sido rei anteriormente, afirmou que o cargo de governante deveria ser dado a Hórus. O sábio Toth apoiou essa decisão, levando Ísis a presumir prematuramente o sucesso de seu filho. Ela exigiu que o vento norte levasse as boas-novas para o Oeste, para que chegasse a Osíris no Duat. Shu ficou satisfeito por Toth tê-lo apoiado, mas o Senhor Universal, presidindo a corte, ficou zangado com a presunção deles, pois ainda não havia manifestado sua opinião.



O deus Banebdjedet.

“Qual é o motivo da autoridade exercida por vocês?”, o Senhor Universal gritou, e, então, ficou sentado em silêncio por um curto

período de tempo, furioso com a Enéade. Sentindo que tinha um aliado, Seth interveio, pedindo que ele e Hórus fossem dispensados do lado de fora, garantindo ao deus que “as mãos dele prevaleceriam sobre as suas”; parece que ele queria resolver a situação com socos.

Toth, sempre diplomático, perguntou: “Não deveríamos averiguar quem é o impostor? O cargo de Osíris será concedido a Seth enquanto seu filho Hórus ainda está por perto?”

O Senhor Universal ficou ainda mais furioso. Ele queria conceder a coroa a Seth, mas as coisas estavam caindo no caos. Onúris gritou: “O que vamos fazer?” E Atum sugeriu que o deus Banebdjedet fosse convocado no tribunal para ajudar no julgamento do caso. O tribunal concordou, e o deus foi chamado. Após sua chegada (junto com Ptah-Tatenen, que parece ter pegado carona), no entanto, Banebdjedet se recusou a tomar uma decisão e sugeriu que os deuses escrevessem para a deusa Neith pedindo a sua opinião sobre o assunto (e para fazer tudo o que ela sugerisse). Assim, Toth redigiu uma carta e a enviou, perguntando o que deveriam fazer. Felizmente, Neith foi mais decisiva do que Banebdjedet, dizendo: “Conceda o cargo de Osíris a seu filho Hórus. Não cometa tais atos flagrantes de injustiça, que são impróprios, ou ficarei tão furiosa que o céu tocará o solo. E que o Senhor Universal, o Touro que reside em Heliópolis, seja informado: ‘Enriqueça Seth em suas posses. Dê a ele Anath e Astarte, suas duas filhas, e instale Hórus na posição de seu pai Osíris’”.

A carta de Neith chegou a Toth enquanto ele e a Enéade estavam na corte de “Hórus de chifres proeminentes”. Toth leu em voz alta para seus colegas, e, juntos, declararam Neith correta, mas o Senhor Universal, novamente, ficou furioso e declarou sua raiva contra Hórus, dizendo que ele era desprezível, inadequado para o cargo e tinha mau hálito. Onúris ficou furioso, assim como o Conselho dos Trinta. O deus Babi ficou tão irritado que disse ao Senhor Universal que seu santuário estava vazio,

um comentário particularmente doloroso para um deus, porque implicava que ele não tinha seguidores. O Senhor Universal, profundamente ofendido e triste, foi se deitar pelo resto do dia. A Enéade, percebendo que Babi tinha ido longe demais, castigou o deus, dizendo-lhe “Saia!” antes de voltar para as tendas.

Hathor, filha do Senhor Universal, se apresentou na tenda do pai e, inesperadamente, expôs suas partes íntimas para fazê-lo rir. Agora, animado o suficiente para reunir-se à Grande Enéade, o Senhor Universal pediu a Hórus e Seth que cada um argumentasse por que deveriam ser reis. Seth foi o primeiro, apontando que ele era o mais viril dos deuses e que matava Apófis – o inimigo de Rê – todas as noites na proa do barco do deus do sol; nenhum outro deus havia sido capaz de fazer isso, ele acrescentou. Os deuses ficaram impressionados e declararam que Seth estava correto, mas Toth e Onúris lembraram a todos que é sempre um erro que o tio herde o trono quando o filho do rei morto ainda vive. Banebdjedet, finalmente, expôs sua opinião e ficou ao lado de Seth. O Senhor Universal disse algo tão chocante que sequer foi escrito; tudo o que ele disse, porém, afetou os deuses tão profundamente que todos ficaram tristes.

Foi, então, a vez de Hórus falar. Ele explicou como, na sua visão, era errado ele ser enganado na presença da Enéade e privado do cargo do pai. Infelizmente, não teve muito tempo para falar, pois Ísis o interrompeu, exclamando que o assunto deveria ser levado a Atum de Heliópolis e a Khepri em sua barca. Os deuses concordaram e, juntos, disseram a ela para não se enraivecer, porque “os direitos serão dados a quem tem razão”. Isso enfureceu Seth, que fez um juramento, afirmando que pegaria seu enorme cetro e mataria um deus a cada dia, e não compareceria ao tribunal se Ísis estivesse presente. O Senhor Universal, um fervoroso apoiador de Seth, decretou que os deuses deveriam navegar para a “Ilha no Meio” (talvez no Nilo) para continuar ouvindo,

deixando Ísis para trás. Ele proibiu o barqueiro – o deus Nemty – de transportar qualquer mulher para a ilha, especialmente qualquer uma que se parecesse com Ísis.

Os deuses viajaram para a ilha imediatamente e, ao chegar, sentaram-se sob as árvores para comer pão. Enquanto isso, Ísis, que não desistia facilmente, transformou-se em uma velha senhora curvada usando um anel de ouro no dedo e se aproximou de Nemty, o barqueiro, pedindo passagem para a ilha. Ela disse que estava levando uma tigela de farinha para um jovem faminto que cuidava do seu gado havia cinco dias. Nemty estava em conflito; ele conhecia as ordens, mas viu apenas uma velha senhora inofensiva diante dele, que o lembrou de que, na verdade, era apenas Ísis que ele não podia atravessar, e esta não se encontrava em lugar nenhum. Ela lhe entregou um bolo em troca da passagem, mas Nemty não se impressionou, então Ísis lhe ofereceu seu anel de ouro. Com a ganância agora saciada, Nemty cedeu e a levou em seu barco para a ilha proibida.

Ao chegar, Ísis encontrou o Senhor Universal sentado, comendo com seus companheiros, os outros deuses. Para atrair Seth, ela se transformou em uma linda mulher e, imediatamente, chamou a sua atenção. Seth a seguiu com curiosidade, e Ísis disse a ele que era esposa de um pastor e que lhe dera um filho, mas que, quando o marido morreu, o filho foi deixado sozinho para cuidar do gado. Então um estranho veio e se estabeleceu em seu estábulo, ameaçando espancar o filho, confiscar o gado e despejá-lo. Ísis virou-se para Seth e perguntou a opinião dele sobre esses acontecimentos, acrescentando que queria que ele fosse seu herói nesses assuntos. O deus, extasiado por essa bela mulher à sua frente, não hesitou: “O gado deve ser dado ao estranho enquanto o filho do homem ainda está por perto?” Ele acrescentou que o impostor deve ser espancado com uma vara no rosto e despejado, e que o filho deve ser colocado em seu lugar.

Ísis, satisfeita por ter trapaceado Seth, se transformou, então, em um pássaro e se empoleirou no galho de uma acácia, fora do alcance de Seth. Disse ao deus que ele deveria se envergonhar, porque condenou a si mesmo com a própria boca, e sua própria esperteza o havia julgado. Desatando a chorar, Seth correu para o Senhor Universal, que concordou que ele realmente se condenou. Em retribuição por permitir que Ísis entrasse na ilha, Seth exigiu que Nemty fosse punido, então o infeliz deus foi arrastado para a presença das divindades na ilha e teve os dedos dos pés cortados. Daquele dia em diante, Nemty passou a odiar ouro.

Por insistência de Atum e Rê-Horakhty, os deuses coroaram Hórus rei, mas Seth, enfurecido, o desafiou para um duelo. Para determinar o rei legítimo, ele disse, os dois deveriam se transformar em hipopótamos e mergulhar nas profundezas do mar; o vencedor seria o deus que pudesse permanecer debaixo d'água por três meses. Enquanto sentavam-se debaixo d'água, Ísis criou um arpão e o arremessou no mar. Seu primeiro lançamento atingiu o próprio filho: horrorizada, ela recolheu o arpão e mirou novamente em Seth. Dessa vez, o instrumento encontrou seu alvo, mas Seth, chamando-a para lembrar que ele era seu irmão, convenceu Ísis a libertá-lo. Hórus sentiu-se traído pela mãe. Ele emergiu da água com o rosto tão feroz quanto uma pantera do Alto Egito e, num momento de raiva, decapitou a mãe, que se transformou em uma estátua de sílex sem cabeça. Pegando a cabeça da mãe nas mãos, Hórus, então, desapareceu montanha acima.

O Senhor Universal, furioso com esse ato, decidiu que Hórus deveria ser punido pelos deuses. Assim, eles subiram a montanha em busca do jovem deus. Seth o encontrou deitado à sombra de uma árvore, e os dois começaram a lutar. Seth, muito mais forte que Hórus, derrubou o filho de Osíris no chão antes de arrancar seus olhos e enterrá-los. Satisfeito consigo mesmo, Seth deixou Hórus cego e sozinho, voltando para os

companheiros deuses e dizendo ao Senhor Universal que havia falhado em encontrar o jovem inimigo. Enquanto os deuses continuavam procurando por Hórus, seus olhos se transformaram em flores de lótus. Pouco depois, Hathor encontrou Hórus, que estava chorando de dor sob a sua árvore. Para curá-lo, ela ordenou uma gazela, derramando o leite nas órbitas oculares do deus, que estavam vazias, a fim de que fossem curadas.



Uma estatueta do Rei Tutancâmon
com um arpão.

Esses atos de violência implacável foram demais para os deuses do tribunal. O Senhor Universal pediu que Hórus e Seth resolvessem seus problemas amigavelmente durante uma refeição ou uma jarra de vinho, assim ele e os outros deuses teriam um pouco de paz. Aceitando a sugestão, Seth convidou Hórus para jantar em sua casa, onde comeram, beberam e, finalmente, foram tirar uma soneca na cama de Seth. Durante a noite, Seth ficou excitado e colocou seu pênis entre as coxas

de Hórus. Surpreso, Hórus pegou o sêmen de Seth com as mãos e correu para contar à sua mãe o que havia acontecido. Ísis cortou as mãos de Hórus, jogando-as no rio, e usou sua magia para criar novas mãos. Suspeitando que isso era parte de algum projeto maligno maior de Seth, ela excitou Hórus esfregando pomadas perfumadas em seu falo e coletou o sêmen em um pote. Então, carregando esse pote, ela borrifou o sêmen de Hórus por todo o jardim de Seth, de modo que mais tarde, naquela noite, quando ele fosse comer a alface que ali crescia, ficasse impregnado com o sêmen de Hórus.

Novamente perante a Grande Enéade, Hórus e Seth foram solicitados a apresentar seus casos. Dessa vez, Seth anunciou que ele deveria ser rei porque havia realizado “a obra de um homem” contra Hórus. A Enéade gritou e cuspiu no rosto de Hórus, mas ele riu. “Tudo o que Seth diz são mentiras”, disse Hórus. “Convoque o sêmen, e veremos de onde ele responde.” Toth se adiantou e colocou as mãos nos ombros de Hórus, dizendo: “Saia, sêmen de Seth!” O sêmen respondeu vindo de alguns pântanos próximos. Ele, então, colocou as mãos nos ombros de Seth e disse: “Saia, sêmen de Hórus!” O sêmen perguntou por onde deveria sair, e Toth sugeriu que fosse pelas orelhas de Seth; então o sêmen se ergueu como um disco solar dourado. Seth ficou furioso e tentou agarrar o disco, mas Toth, calmamente, o tirou da cabeça de Seth, colocando-o sobre a sua como uma coroa. A Enéade declarou, assim, que Hórus estava certo e Seth, errado.

Enfurecido, Seth, mais uma vez, desafiou Hórus para um duelo. Agora, ele exigia uma corrida em barcos de pedra, dizendo que o vencedor conquistaria a realeza. Hórus construiu seu navio de cedro e o engessou para se parecer com um barco de pedra; ninguém percebeu sua artimanha. Seth, por outro lado, removeu o topo de uma montanha e esculpiu seu navio nela. A Enéade se alinhou ao longo da margem para assistir Seth lançar seu navio, mas ele afundou assim que tocou a água.

Irritado e furioso, Seth se transformou em um hipopótamo e afundou a embarcação de Hórus, que, por sua vez, pegou um arpão e o arremessou em Seth, mas a Enéade exigiu que ele parasse. Hórus navegou com o navio danificado até Sais para falar com Neith, reclamando que já era hora do julgamento ser realizado, pois o caso se arrastava por 80 anos. A cada dia, ele havia provado ser o legítimo rei do Egito, resmungou, mas Seth, de forma insistente, ignorara a decisão da Enéade.

Toth, então, sugeriu ao Senhor Universal que uma carta fosse escrita a Osíris, para que ele pudesse decidir entre Hórus e Seth. Aflito, Osíris respondeu: “Por que meu filho Hórus seria enganado quando fui eu quem tornou você poderoso e fui eu quem criou a cevada e o trigo para sustentar os deuses, bem como o gado, quando nenhum deus ou nenhuma deusa foi competente o suficiente para isso?” O Senhor Universal não gostou da resposta de Osíris e escreveu de volta para ele, dizendo que, mesmo que Osíris não tivesse nascido, a cevada e o trigo ainda teriam existido. Em sua resposta, Osíris decidiu ser mais direto sobre seus desejos. Enfureceu-se, porque o Senhor Universal havia transformado a injustiça em feito e permitido que a justiça fosse para as profundezas do Duat. Osíris, então, acrescentou uma ameaça não tão velada:

*Quanto à terra em que estou, ela está repleta de
mensageiros que não temem nenhum deus ou deusa. Eu tenho poder
para enviá-los, e eles trarão de volta o coração de
quem comete crimes e estarão aqui comigo.*
(“AS CONTENDAS DE HÓRUS E SETH”)

Toth leu a carta de Osíris em voz alta para a Enéade, que, rapidamente, proclamou Hórus correto, talvez temendo por seus corações, mas Seth desafiou Hórus mais uma vez, exigindo que eles fossem para a Ilha no

Meio para lutar novamente. Isso foi feito, e Hórus, novamente, venceu o seu tio.

As coisas chegaram a um ponto crítico, e os deuses não estavam mais felizes em assistir os embates entre Hórus e Seth. Atum ordenou que Seth fosse levado até ele algemado como um prisioneiro e perguntou por que ele havia evitado ser julgado e por que queria usurpar o cargo de Hórus. Seth, finalmente, cedeu e disse-lhe para convocar Hórus e conceder-lhe o trono de Osíris. Assim, Hórus foi levado diante dos deuses e coroado, e Ísis gritou de alegria. Ptah, então, perguntou o que deveria ser feito com Seth, e Rê-Horakhty – o Senhor Universal – respondeu que o levaria para morar com ele como um filho; ele trovejaria no céu e seria temido. Toda a terra e a Enéade se alegraram depois que as questões, finalmente, foram resolvidas.

O nome secreto de Seth

Deixando de lado suas diferenças, Hórus e Seth foram velejar juntos na barca dourada de Hórus. Enquanto os dois deuses estavam sentados desfrutando do passeio de barco, uma criatura sem nome rastejou pelo convés em direção a Seth e o mordeu, fazendo-o adoecer. Assim como sua mãe durante o incidente com o nome secreto de Rê, Hórus pediu que Seth revelasse seu nome verdadeiro, a fim de que pudesse usar a sua magia para curá-lo.

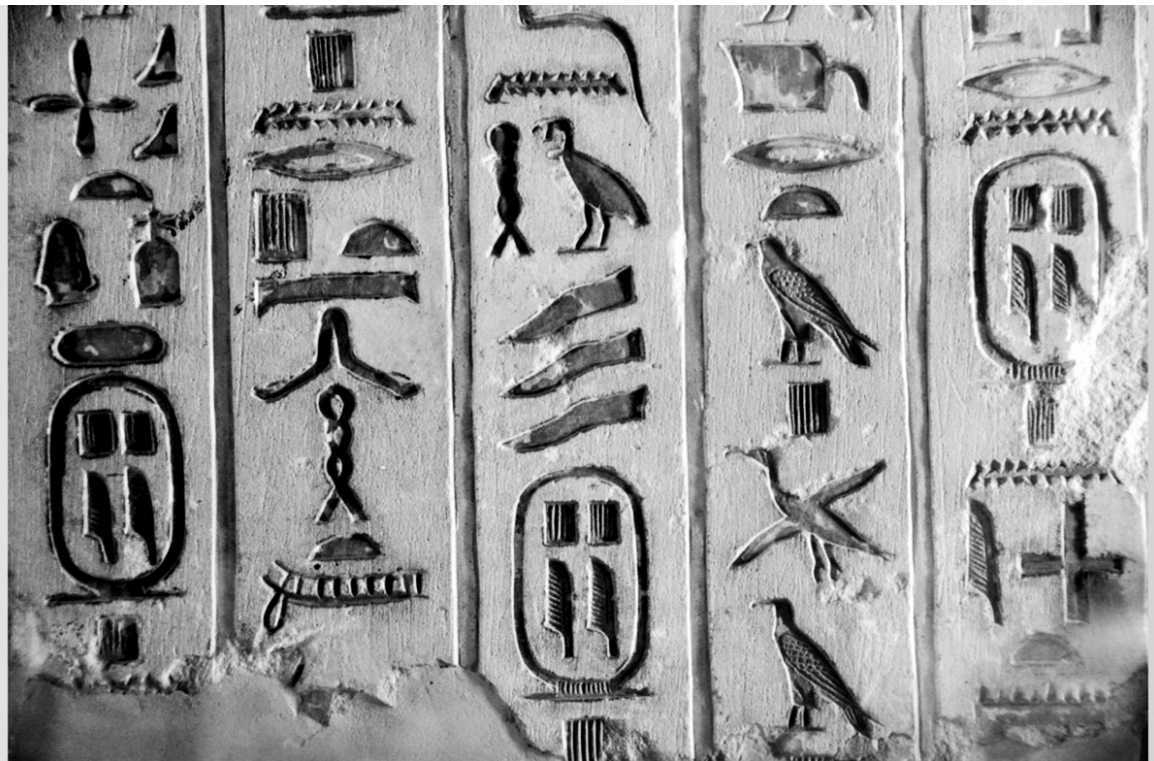
“Faz-se mágica para um homem por meio de seu nome”, Hórus assegurou ao seu tio mal. Como Rê antes dele, porém, Seth estava relutante em revelar seu nome secreto tão facilmente, mesmo que isso significasse colocar a própria vida em perigo.

“Eu sou o ontem, eu sou o hoje, eu sou o amanhã que ainda não chegou”, disse Seth, mas Hórus sabia mais, dizendo que ele não era nenhuma dessas coisas. Seth pensou um pouco mais, antes de dizer que era a Aljava Cheia de Flechas e a Panela Cheia de Perturbações. Hórus discordou novamente. “Eu sou um homem de mil côvados, cuja reputação não é conhecida, sou uma eira, feita rapidamente como um bronze que uma vaca não varreu. Eu sou um Jarro de Leite, ordenhado do peito de Bastet.” Hórus reclamava todas as vezes, até que Seth finalmente cedeu: “Eu sou um Homem de um milhão de côvados, cujo nome é o Dia do Mal. Quanto ao dia do parto ou da concepção, não há parto, e as árvores não dão frutos”. Com o verdadeiro nome de Seth finalmente revelado, Hórus foi capaz de curar a mordida, e o deus pôde se levantar.

Relatos alternativos

Outros relatos do confronto entre Hórus e Seth são extremamente breves. Nos *Textos das pirâmides*, Hórus captura Seth e o leva até Osíris. Seth é, então, julgado no tribunal de Geb por sua violência contra Osíris. Aqui, Hórus desempenha apenas um papel mínimo, já que o caso é julgado apenas entre Seth e Osíris. A narrativa é concluída com Osíris sendo premiado com seus reinos na terra e no céu, enquanto Seth é punido, sendo forçado a carregar Osíris. Seth, então, trabalha com Hórus para o benefício do rei morto: eles se unem para matar uma serpente e fornecer escadas para o rei subir ao céu.

Os *Textos das pirâmides* também fazem repetidas referências aos ferimentos sofridos por Hórus e Seth durante suas lutas. Os testículos de Seth – símbolo de sua potência sexual – foram levados de volta a ele por um mensageiro, enquanto os olhos de Hórus – que representam sua clareza de visão – foram devolvidos da mesma maneira. Até mesmo Toth foi ferido, e seu braço precisou ser restaurado. Em outro encantamento, Seth levou os olhos de Hórus para o lado leste do céu. Os deuses, então, voaram através do Canal Sinuoso (cf. p. 119) em uma das asas de Toth para interceder pelo retorno de Hórus em seu nome. Seth capturou o olho de Hórus e o devorou, mas Hórus o recupera por meio de violência ou por petição. Os *Textos dos caixões* descrevem Osíris espremendo os testículos de Seth para Hórus, e, aparentemente, de acordo com uma fonte posterior, uma audiência legal foi realizada no Grande Palácio de Heliópolis a respeito da tomada dos testículos de Seth por Hórus.



Texto das pirâmides da tumba do Rei Pepi I.

O olho de Hórus

A perda de visão de Hórus em um ou em ambos os olhos e a sua cura subsequente são temas em textos religiosos egípcios que representam o restabelecimento da ordem sob o caos. É por isso que, em cenas de templos, o olho de Hórus – chamado *wedjat* –, frequentemente, é oferecido pelo rei aos deuses – ele simboliza o papel do rei em garantir a ordem e o equilíbrio no cosmos.

A maneira como Hórus perde a visão muda dependendo da versão do mito. Um ou ambos os olhos são capturados por Seth e destruídos ou enterrados. Em alguns casos, Hórus recupera a visão sozinho, mas, na maioria das vezes, ele é auxiliado por Ísis, Toth ou Hathor.

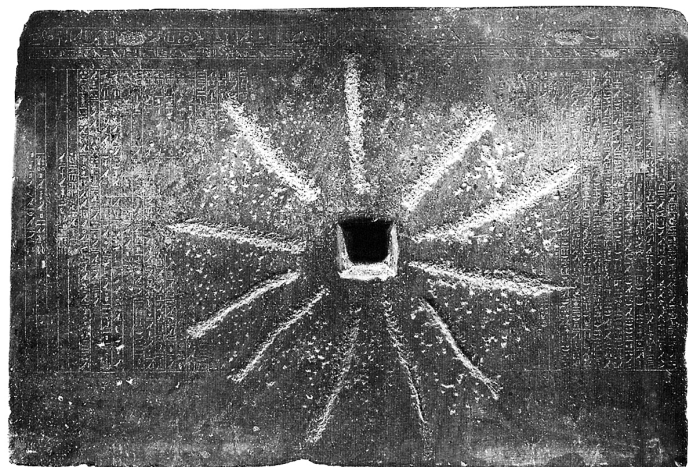
O olho de Hórus também é mencionado em encantamentos, predominantemente naqueles associados à cura dos olhos: falam de sua criação (pelas almas de Heliópolis) ou de Toth levando-o para Heliópolis. O olho de Hórus, frequentemente, aparecia em amuletos, pois era uma fonte de proteção para as pessoas: “Ele espalha proteção sobre você, derrota todos os seus inimigos por você, e seus inimigos caíram de fato diante de você... O olho de Hórus surge intacto e brilhando como Rê no horizonte; encobre os poderes de Seth, que o teria possuído...”

Como um deus, os olhos de Hórus também têm conotações celestiais; seu olho direito era a barca do deus do sol à noite e seu olho esquerdo, a barca do dia; ou, às vezes, seu olho direito era o sol e seu olho esquerdo, a lua. Na verdade, o olho estava,

particularmente, associado à lua; sua fase de crescimento representava a lenta restauração do olho, até que ele voltasse a ter saúde plena.

O grande hino a Osíris, do Reino Novo, apresenta Ísis levando Hórus diante do salão de Geb. A Enéade está exultante com sua chegada, dando-lhe as boas-vindas como herdeiro de Osíris, e Hórus é coroado sob as ordens de Geb. O mundo, imediatamente, cai sob seu controle, e Seth é dado a ele, aparentemente para ser executado – o “perturbador sofreu ferimentos, seu destino alcançou o ofensor”. O mundo, nesse momento, estava em ordem novamente: “A abundância é estabelecida por suas leis, as estradas estão abertas, os caminhos estão livres, como as duas margens prosperam! O mal fugiu, o crime se foi, a terra está pacificada sob seu senhor”.

Da mesma forma, no *Livro da vitória*, sobre Seth, do Período Ptolomaico, Geb preside uma audiência no tribunal, convocada para decidir quem deve ser o rei do Egito. Os crimes de Seth são relatados durante o processo, e Hórus (apoiado por Toth) recebe um veredito a seu favor. Ele recebe os títulos da herança e é coroado rei, enquanto Seth é eLivros para a terra dos asiáticos. Outra versão do conto, inscrita na Pedra de Shabaka, agora no Museu Britânico, novamente apresenta os acontecimentos de uma forma um pouco diferente. Aqui, Geb, atuando como juiz, separa Hórus e Seth e os proíbe de continuar lutando. Ele proclama Seth o rei do Alto Egito e Hórus o rei do Baixo Egito, com a linha divisória estabelecida no local onde Osíris se afogou. Mais tarde, porém, Geb muda de ideia e decide conceder o Egito inteiro a Hórus, já que ele é o filho de Osíris.



A Pedra de Shabaka, esculpida durante a 25ª Dinastia.

A versão de Plutarco sobre o triunfo de Hórus

Assim como Plutarco fornece um relato sobre a morte de Osíris, ele também registra o mito do triunfo de Hórus. Ele conta que Osíris voltou dos mortos para treinar o jovem Hórus para a batalha contra Seth. Osíris perguntou ao filho o que ele pensava ser a mais nobre de todas as coisas, ao que Hórus respondeu: vingar o pai e a mãe de alguém quando eles sofreram o mal. Antes do início do combate, muitos dos apoiadores de Seth desertaram para o lado de Hórus, até mesmo a concubina de Seth, a deusa hipopótamo Taweret, abandonou o parceiro maligno.

Apesar dos números reduzidos do lado de Seth, a batalha durou muitos dias, até que Hórus, finalmente, prevaleceu. Capturado, Seth foi acorrentado e, então, levado ao jovem rei, mas Ísis se recusou a executá-lo, enfurecendo Hórus, que, durante o acesso de raiva, removeu a diadema real de Ísis. Toth, sempre uma presença calma, simplesmente o substituiu por um toucado em forma de cabeça de vaca. Seth acusou Hórus de ser ilegítimo, mas Toth defendeu Hórus e provou seu direito ao trono.

◀ SETH RETORNA AO PODER ▶

Depois que Hórus ascendeu ao trono, Seth tentou recuperar o poder, assumindo o controle do Delta e realizando muitos sacrilégios. Durante esse tempo, Seth profanou templos, expulsou sacerdotes, roubou equipamentos de culto e emblemas divinos, danificou ou destruiu propriedades do templo, arrancou e cortou árvores sagradas, capturou e comeu animais sagrados e peixes, blasfemou contra divindades, interrompeu festivais, matou adoradores e roubou oferendas. Rê não sabia desses atos, até que Ísis gritou ao céu afirmando que Seth havia retornado sem seu conhecimento. Por fim, Hórus foi, novamente, vitorioso, e Seth foi e Livros.

As esposas de Hórus

Hórus, filho de Ísis, é distinto entre os deuses egípcios porque não há nenhuma referência clara de esposa associada a ele. Os mitos, geralmente, apresentam Hórus solteiro, embora os encantamentos, por vezes, lhe atribuam esposas obscuras, como a Senhora da Serpente, chamada Tabitjet, uma das quais foi picada por uma cobra ou um escorpião. Mais tarde, Hórus de Behdet (Templo de Edfu) tornou-se marido de Hathor de Dendera; seus cultos foram conectados, e procissões eram feitas entre os dois templos. No Templo de Edfu, Maat é considerada filha de Hórus.

◀ O FIM DO REINADO DOS DEUSES ▶

Com sua derrota final de Seth, Hórus governou como rei do Egito por 300 anos. Vingava-se de quem quer que apoiasse Seth, destruindo nomes e cidades para que “o sangue de Seth caísse sobre eles”. As estátuas de Seth foram destruídas, e seu nome, removido de onde fosse encontrado. “Su lamenta, Wenet está em estado de luto”, nos dizem, “o gemido permeia Sepermeru, os Oásis do Sul e o lamento do Oásis Baharija, o mal circula dentro deles. Heseb grita, pois seu senhor não está mais com ele, Wadju é um lugar vazio e Ombos está em ruínas. Suas mansões foram demolidas, nenhum de seus habitantes existe, seu mestre não existe mais”.

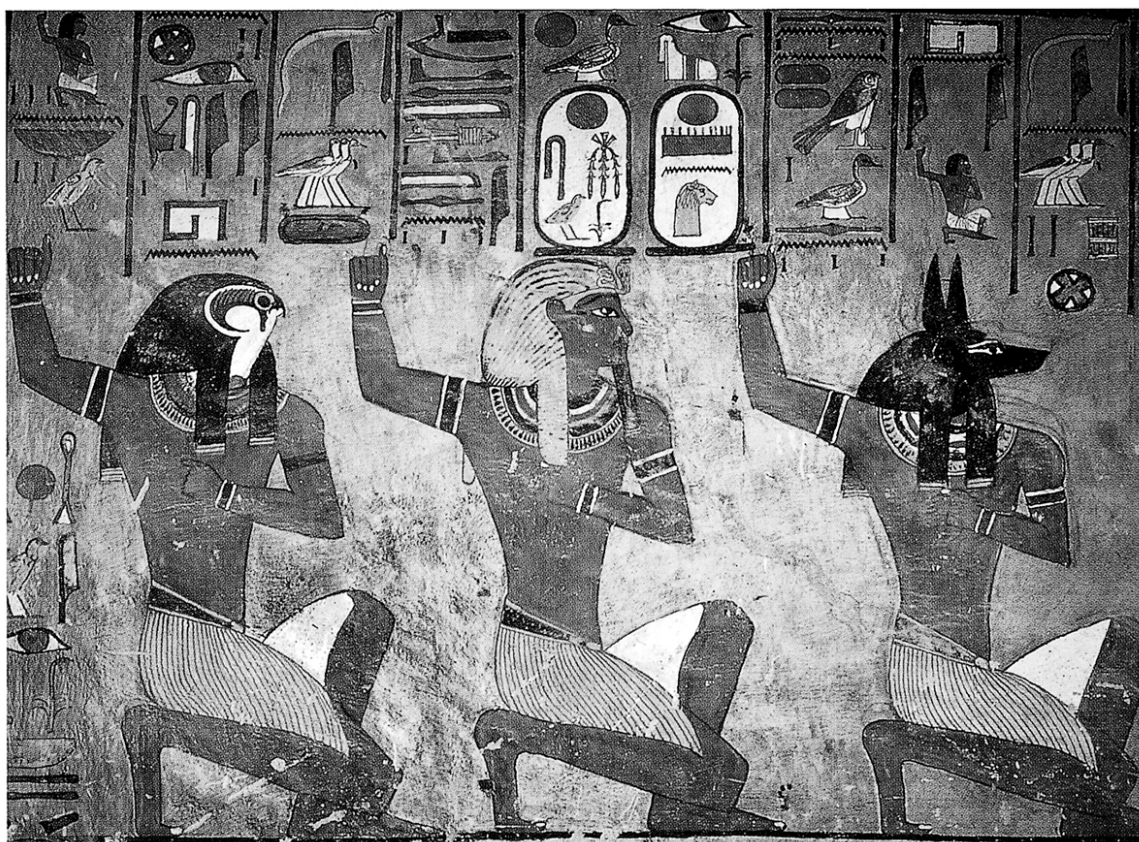
Depois de Hórus, o trono passou para Toth, que governou por 7.726 anos. Em seguida, a realeza passou para Maat e, depois, para cada um dos onze semideuses, que, juntos, governaram por um total de 7.714 anos. Esses semideuses tinham nomes incomuns, como “[...] O que não tem sede”, “Torrão da costa”, “Possuidor de nobres mulheres” e “Protetor de mulheres [nobres]”. Os reis espirituais (*akhu*), então, governaram, agrupados em nove categorias e conectados com locais específicos, como Hieracômpolis, Buto e Heliópolis. Estes foram sucedidos pelos seguidores de Hórus e, depois, por reis humanos. Os reis pré-dinásticos sem nome do Alto e do Baixo Egito foram reunidos como as almas de Nekhen e Pe, consideradas *baw* (“almas”) das cidades egípcias de Buto (Pe) e Nekhen (Hieracômpolis), respectivamente. Os *baw* de Pe foram representados com cabeças de falcão; os de Nekhen, com cabeças de chacal. Essas eram divindades poderosas que ajudavam o rei na vida e na morte.

◀ O FARAÓ ▶

E, assim, chegamos à época dos faraós históricos. Em vida, cada rei era Hórus, sentado em seu trono e com o legado de Geb. Ele também era filho de Rê, agindo como representante do deus do sol e encarregado de garantir a estabilidade do mundo, assim como Rê havia feito pessoalmente no início dos tempos. O rei poderia ter sido o produto da união de uma mãe humana e um deus, mas ele não entrava nas fileiras do mundo divino até ser coroado. Durante essa grande cerimônia, o *ka* real – o espírito da realeza – entrava no corpo do homem mortal e o transformava em um faraó. Por meio dos rituais de coroação, o homem renascia, e seu corpo físico era impregnado pelo poder divino.

Esse poder, no entanto, era limitado pelo receptáculo humano, que continuava envelhecendo e exibindo as mesmas fraquezas de qualquer

outro ser humano. Quando um rei morria, a realeza continuava habitando um novo corpo a cada morte. Dessa forma, o rei não era exatamente um deus nem mesmo um humano, em vez disso, ele tinha sua própria esfera de existência, abaixo dos verdadeiros deuses, mas acima da humanidade. Seu destino era atuar como intermediário entre os dois, agradando aos deuses para o benefício da humanidade, na esperança de assegurar as bênçãos divinas. O rei agradava aos deuses garantindo que *maat* existisse em todo o Egito, fazendo oferendas aos deuses, defendendo e expandindo as fronteiras do Egito e matando todos os inimigos.



O Rei Ramsés I com as almas de Pe (à esquerda) e Nekhen (à direita).

Apesar de suas óbvias fragilidades humanas e de seu caráter pessoal, o rei existia como uma figura mitológica. Para a posteridade, suas decisões

eram perspicazes e perfeitas, sua aparência, sempre jovem e forte. Sozinho, ele cavalgava na frente do exército, dizimando os oponentes, protegendo as próprias tropas de todo o perigo. Seus atos eram sempre bem-sucedidos, seu comportamento, piedoso e justo. Esse faraó ideal e mitológico era grandioso em cada parede dos templos, ferindo os inimigos do Egito ou fazendo oferendas aos deuses. Suas realizações perfeitas eram inscritas nas paredes dos túmulos dos nobres e estelas reais. Embora, para a história, o rei como indivíduo falível tenha sido sufocado pela ideologia, o faraó mítico estava sempre presente e quase imutável, um símbolo reconfortante de ordem em um mundo imprevisível.

13. As mulheres egípcias carregavam seus filhos em faixas junto ao corpo. Há muitas representações de mulheres amamentando, inclusive a deusa Ísis, com essa faixa que ajudava a segurar o bebê [N.T.].

PARTE II



O MUNDO DOS VIVOS (OU EXPLICANDO O MUNDO À NOSSA VOLTA)



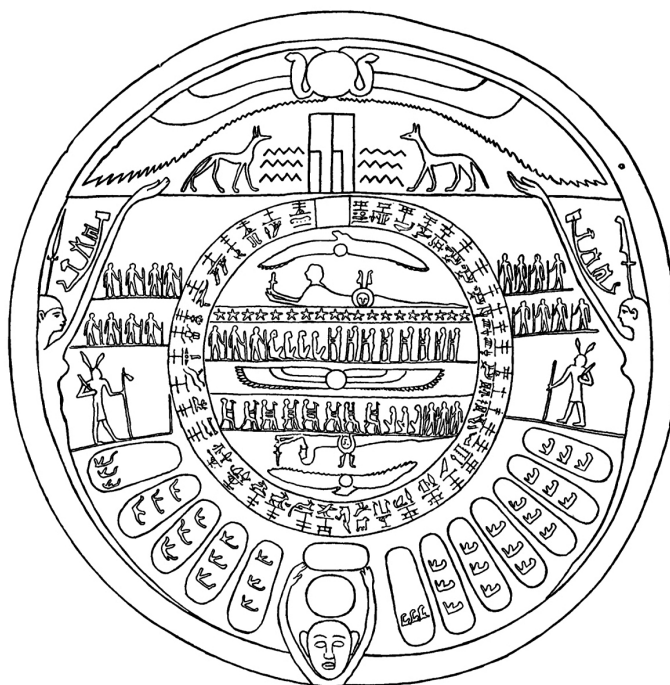
O AMBIENTE MÍTICO

O mundo dos deuses e sua mitologia não se encerrou com a transferência da coroa para os governantes humanos: as divindades continuaram se manifestando e supervisionavam as forças da natureza, de modo que uma mitologia ativa permeou todos os aspectos da vida diária. Os mitos cresceram em torno dos assentamentos e a partir das características naturais (cf. p. 130-134), muitas vezes incorporando “grandes deuses”, como Osíris, Hórus ou Anúbis, ou centrando-se nos chamados deuses “menores”, divindades que eram predominantemente locais. Havia uma rica mitologia de origem local, que fornecia a história dos deuses adorados no templo da região e uma identidade e um caráter para a cidade e o nomo.

« AS RESPONSABILIDADES DOS DEUSES E AS SUAS LIMITAÇÕES »

Assim como as pessoas, os deuses tinham papéis e responsabilidades, com trabalhos no cosmos que só eles poderiam realizar, mas que também tinham suas limitações. Os deuses do Antigo Egito não eram oniscientes nem onipotentes, mas podiam se manifestar em diferentes formas simultaneamente, o que lhes permitia permanecer no céu ou no reino da vida após a morte, o Duat, enquanto enviavam seus *baw* – suas “almas” ou “personalidades” – para aparecer na terra. Por meio do *ba* ou dos *baw* de um deus era possível sentir sua força, mas a divindade propriamente dita sempre permanecia distante. No entanto, independentemente da forma que assumissem, havia lugares que nem

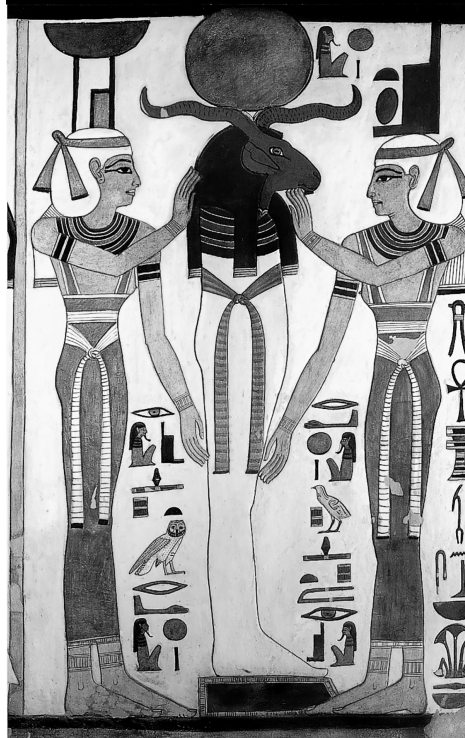
mesmo os deuses podiam alcançar. No geral, por exemplo, os deuses não podiam entrar no Nun, sua autoridade terminava nos limites do mundo criado. Mesmo em partes do Duat, em áreas fora do alcance dos raios do sol, eles não tinham energia. Além disso, a maioria dos deuses do Egito eram limitados pela sua cidade, área ou região associada. Quanto mais um egípcio viajasse para fora de sua cidade natal, o deus da sua cidade tinha menos condições de ajudá-lo. Portanto, embora uma divindade pudesse estar em outro lugar, talvez passando algum tempo no céu ou no Duat, ele ou ela só poderia ter autoridade sobre um espaço geográfico fixo na terra. Por esse motivo, um viajante orava ao deus da região em que estava e, se não soubesse que nome usar, simplesmente rezava para o *netjer*, palavra que traduzimos como “deus”, embora signifique qualquer força que tivesse responsabilidade sobre um determinado espaço.



Uma concepção inicial do Período Ptolomaico do mundo egípcio. O círculo interno é o Egito, seus nomos escritos em um anel ao redor dele. Na parte superior do círculo externo está a caverna de onde se originam as águas do Nilo.

As deusas do Leste (à esquerda) e do Oeste (à direita),
respectivamente,
sustentam o barco do deus do sol ao nascer e ao pôr do
sol.

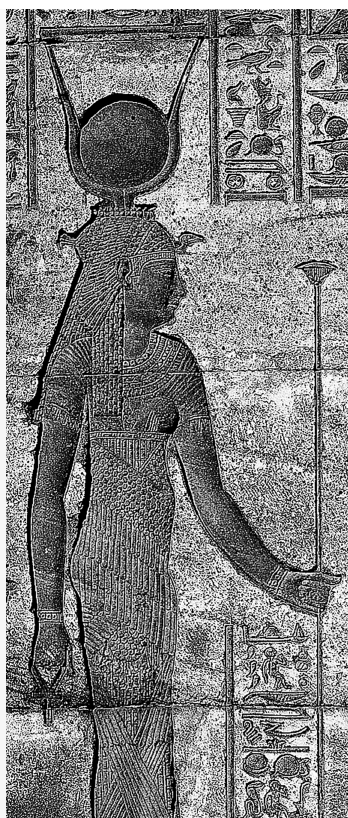
A responsabilidade de um deus era única, com um papel cósmico no mundo criado que nenhuma outra divindade poderia desempenhar. Nut garantia que o céu continuasse existindo. A força de Shu mantinha o céu e o solo separados. Hapy governava a inundação anual. Osíris permitia que uma nova vida surgisse da morte – a regeneração universal. O deus Min garantia a fertilidade. Como o papel de cada deus era único, se um deus desejasse desempenhar a função de outro, os dois tinham que “habitar” um ao outro – um processo denominado “sincretização” pelos egiptólogos e descrito pelos antigos egípcios como se os deuses estivessem “repousando” uns nos outros. Os deuses não eram todo-poderosos e, portanto, precisavam da “força” fornecida pela responsabilidade de outro deus para executar certas funções. Assim, para que o deus Amun pudesse desempenhar um papel de fertilidade, ele e Min – o deus da fertilidade – habitavam um ao outro temporariamente para se tornarem Amun-Min, um novo deus que era ambos ao mesmo tempo. Da mesma forma, Amun, que incorporou o poder invisível e oculto, podia se juntar ao poder visível de Rê para formar o todo-poderoso Amun-Rê, a totalidade do poder visível e invisível, o “rei dos deuses”. No meio da noite, o deus do sol moribundo se juntava a Osíris para ser fortalecido pela sua energia regenerativa. Os dois deuses, então, se separavam novamente, permitindo que o deus do sol regenerado continuasse seu caminho para o céu do amanhecer.



Os deuses Rê e Osíris “repousando”
um sobre o outro, com as deusas
Néftis
(à esquerda) e Ísis (à direita).

A verdadeira aparência de um Deus

ms vivos não sabiam como um deus realmente eraX
as re–resentaç2es artísticas a–enas ilustravam
as–ectos de seus –ersonagensLf athorj –or e”em–loj
–ode ser mostrada como uma vaca quando seu
as–ecto de cuidadora é enfati..adoL qe houvesse a
intenção de reforçar seu lado raivoso e selvagemj ela
–oderia ser descrita como uma leoaL l ingué m
es–erava que a verdadeira a–arência da divindade
estivesse nessa formaL cmbora a a–arência de um
deus –ermanecesse desconhecidaj sua chegada
–odia ser sentida –or meio de grandes dist7rbios
naturaisj como terremotos e tremores no céuL m
“f ino canibal” relataX “m céu está nubladoj as
estrelas estão –erturbadasj os arcos trememj os
ossos do deus da terra tremem”Lm a–arecimento de
um deus também era –recedido –elo –erfume do



A deusa Hathor.

incenso] –or um brilho ofuscante ou –or uma
–resença sentida no coraçãoLA im–ressão é de uma
grande força invisível e sem forma] incognoscível e
indescritível em sua totalidadeL cssa força] no
entanto] –oderia interagir de uma maneira física e
tangível –or meio de intermediários que o deus
–oderia habitar] na maioria das ve..es a estátua de
culto na –arte de trás de um tem–lo ou santuárioL

◀ O MUNDO CRIADO ▶

Em seu nível mais simples, o mundo criado – o mundo em que os egípcios viviam –, organizado por Rê no momento de sua partida da terra, foi dividido em céu e terra, mas também incluiu um terceiro lugar, chamado Duat (cf. p. 123-124). Além do mundo criado estava Nun, a extensão infinita de água escura e imóvel que cercava a terra por todos os lados. Nessa bolha da criação, os deuses, o rei, os mortos abençoados¹⁴ e a humanidade, todos existiam como parte da mesma comunidade.

Cada aspecto da criação tinha uma explicação divina. O vento era uma manifestação de Shu, por exemplo, embora também englobasse toda a atmosfera: “A extensão do céu é para meus passos, e a largura da terra é

para meus alicerces”. A abóbada celeste era a força da deusa Nut, seu consorte Geb era a terra. Juntas, as manifestações físicas dos deuses egípcios – suas forças como princípios da natureza – eram responsáveis por todos os fenômenos naturais, embora eles próprios – suas verdadeiras formas – pudessem estar em outro lugar. Por meio da personificação, as forças intangíveis dos deuses tomavam forma, permitindo que os egípcios interagissem com elas. Ao mesmo tempo, as forças da natureza, às vezes benevolentes, às vezes destrutivas, eram colocadas em um sistema ordenado e designadas a um controlador específico, que poderia ser elogiado, amaldiçoado ou implorado por ajuda, dependendo da situação. Se sua casa explodisse ou fosse inundada, você tinha alguém para culpar. Se uma tempestade estivesse chegando, você sabia a quem implorar para evitá-la.

◀ O CÉU DIURNO E O SOL ▶

Um antigo egípcio poderia pisar na terra seca (uma manifestação do deus Geb) durante o calor do dia (o poder vivificante de Rê), ter a sensação de um vento leve em seu rosto (a pele do deus Shu) e talvez vislumbrar uma nuvem solitária (os ossos de Shu) flutuando a distância. E, contanto que não houvesse uma das raras tempestades (o efluxo de Shu), ele poderia parar por um momento e desfrutar a vasta extensão do céu azul, perfeito à sua frente. Mas como ele entendeu essa imponência natural do céu e a bola amarela que o atravessa diariamente – sem falar em suas contrapartes noturnas?

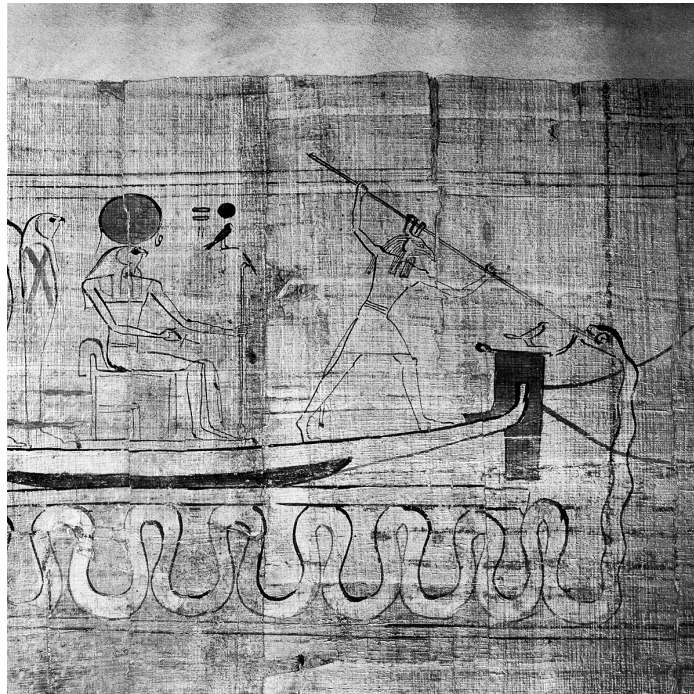
O hieróglifo para “céu” (*pet*) nos fornece o primeiro passo para entender a mentalidade antiga. Ele exhibe uma superfície plana, em vez de uma cúpula, com suas bordas voltadas para baixo, em contato com a terra. Os suportes da abóbada celeste também podiam ser representados como colunas ou cetros, que o próprio faraó tinha a responsabilidade de

proteger. O deus Shu, no entanto, como o principal suporte do céu desde a criação, sustentava a deusa Nut, a abóbada celeste, auxiliado pelos oito deuses *heh*, dois para cada um de seus membros. (Aparentemente, Shu criou esses deuses porque estava cansado de segurar o céu sozinho.)

Era responsabilidade divina de Nut garantir que o céu permanecesse no lugar, já que era a sua força que barrava as águas de Nun. É por isso que o céu aparece azul – são as águas inertes de Nun, eternamente presentes acima de toda a humanidade e que são repelidas pela força de Nut. Essa ameaça de um dilúvio vindo de cima era sempre presente e um lembrete diário de que a desordem está por toda parte. Na verdade, Nut agia mais como um campo de força invisível do que como uma parede transparente; se você fosse capaz de voar para cima e atingir o limite do céu, você poderia passar sua mão por essa força e tocar as águas além dela, como mergulhar seus dedos em um vasto oceano revolto. Você não se chocava simplesmente contra uma barreira invisível, ela era penetrável. Por essa razão, o céu pode ser navegado, e, como em qualquer corpo de água, isso requer um barco. Era assim que o deus do sol – a força responsável por garantir o circuito do disco solar a cada dia – viajava do horizonte leste ao horizonte oeste: ele navegava em sua barca diurna, chamada *mandjet*.

O sol era a manifestação mais visível e poderosa dos criadores; sua luz trazia calor e crescimento, e permitia que a vida prosperasse enquanto varria as trevas. Sua marcha lenta no horizonte todas as manhãs era um sinal de que tudo estava bem no cosmos. “O fino ouro não combina com o seu esplendor”, relata um hino solar, “por meio de você, todos os olhos veem, eles não conseguem mirar quando sua majestade se põe. Quando você se levanta ao amanhecer, seu brilho abre os olhos dos rebanhos.” Conforme contado nos mitos da criação, essa bola de fogo vagarosa era o olho ardente do deus do sol, cuidando de seu mundo enquanto as horas passavam até a escuridão cair. Embora muitas vezes fosse um disco solar

ou um homem com cabeça de falcão em um barco, o deus do sol também tinha outras manifestações. De manhã, ele era Khepri, representado como um besouro de esterco por causa do hábito do inseto de empurrar bolas de esterco pelo solo, assim como ele rolava o disco solar em direção ao céu. Ao meio-dia, mais forte, ele se tornava Rê. Nesse momento, quando o sol está alto e parece parado no céu (a palavra egípcia para meio-dia era *ahaw*, também significando “paralisação”¹⁵), Ísis e Seth lutavam contra a cobra do caos Apófis para proteger Rê; eles sempre eram vitoriosos, assim a barca solar poderia continuar seu caminho. À noite, o deus do sol se tornava Atum, o mais antigo dos deuses, refletindo a idade avançada do sol no final do dia. Quando o sol assumia essa forma, era preciso que seu barco fosse arrastado por chacais até o seu lugar no horizonte na montanha ocidental.



Seth atacando a serpente do caos, Apófis, com um arpão na proa da barca solar.



Aton, mostrado como o disco solar, irradiando seus raios sobre Akhenaton e sua família. Cada um dos raios termina com uma mão.

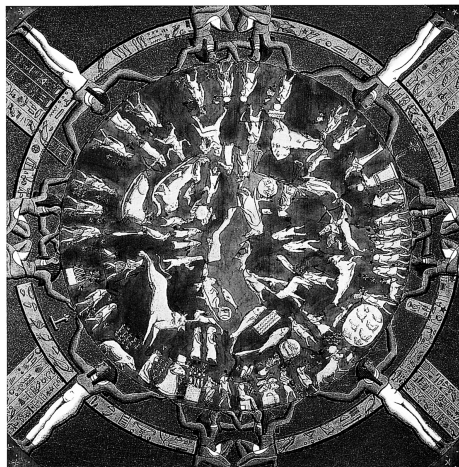
Aton é o disco solar físico e visível que irradia calor e luz. É conhecido desde o período predinástico, mas só se tornou importante como um deus – ou deuses – durante a XVIII dinastia, culminando com o reinado de Akhenaton. Isso significa “Aquele que é eficiente” para Aton. Quando – ou um curto período – Aton tornou-se a única divindade do estado para Akhenaton, Aton era um deus transcendente ao contrário dos deuses tradicionais limitados – ele tem o e – ele es – aço. Além disso, Aton só poderia ser entendido exclusivamente – ele rei. O resto da – o – ução do ceto, incluindo os sacerdotes, só poderiam ter acesso a ele – ou meio de Akhenaton. Essa abordagem herética da religião não foi tolerada – para além do reinado de Akhenaton, e sob seu filho Tutancâmon, os cultos tradicionais foram restabelecidos.

◀ O CÉU NOTURNO ▶

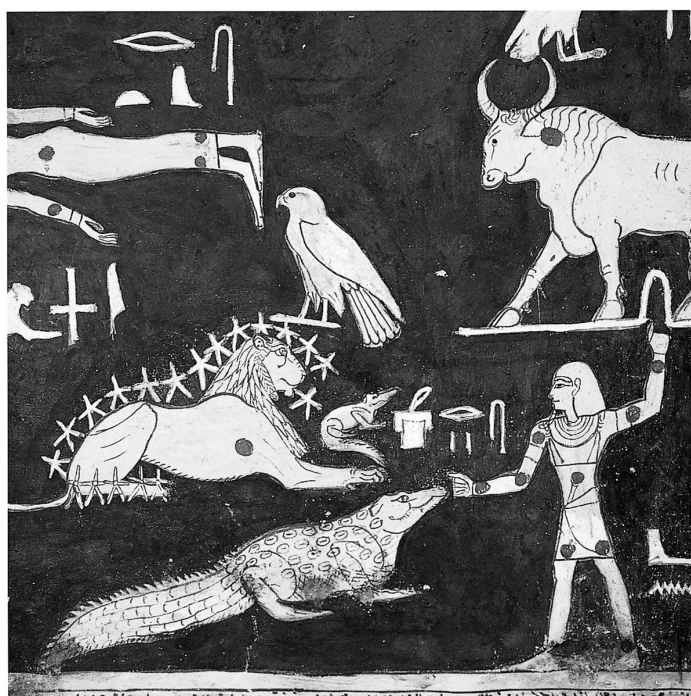
Ao fim de cada dia, a deusa Nut engolia o deus do sol, mergulhando a terra na escuridão. Nos últimos momentos do sol, quando seus raios desaparecem e sua orbe mergulha abaixo do horizonte, o céu fica vermelho, representando um momento de perigo. Depois, quando o sol desaparece, tudo fica escuro. As estrelas cintilam, a Via Láctea brilha, e a lua e os planetas traçam seu curso na escuridão. Um novo mundo torna-se visível.

Assim como a terra apresentava partes cobertas de água e terra firme, o céu noturno apresentava uma paisagem semelhante. Os egípcios imaginaram a rota que o sol, a lua e os planetas seguiam através do céu

como um “Canal Sinuoso”, comparando-o a um rio; essa faixa estreita é, hoje, conhecida como eclíptica. Os meandros dos corpos celestes permaneciam consistentemente dentro dessa faixa ao longo do ano, com seus extremos a Leste e a Oeste marcando as “margens”. O Canal Sinuoso dividia o céu noturno em dois: o Campo de Oferendas, ao norte; e o Campo de Juncos, ao sul. Ao Norte, também estavam as “estrelas imperecíveis”, enquanto, no Sul, estavam as “estrelas incansáveis” – estrelas sempre presentes, que nunca se puseram abaixo do horizonte. Alguns consideravam as estrelas como decorações no corpo da deusa Nut, cuja forma era observada na Via Láctea, sua cabeça com as estrelas perto da constelação de Gêmeos e suas pernas uma divisão no padrão estelar em Cygnus¹⁶. Outros viram as estrelas como um padrão decorativo no corpo da vaca celeste Mehet-Weret, “O grande dilúvio”, cujo corpo se acreditava ser o Canal Sinuoso. O *Livro de Nut* (uma coleção de textos sagrados do Novo Reino acompanhados por uma imagem da deusa) descreve as estrelas viajando pelo céu ao longo da noite, assim como o sol durante o dia, para serem engolidas por Nut no Ocidente. Diz-se que esse ato violento de consumo irritava Geb, que considerava as estrelas seus filhos. Felizmente, antes que Geb explodisse de raiva, Shu o tranquilizou: “Não brigue com ela porque ela come seus filhos, eles viverão, sairão de seus quartos traseiros no Leste a cada dia, assim como ela carrega [Rê]”.



O Zodíaco de Dendera, do Período Ptolomaico Tardio, mostra os 12 signos do zodíaco e os 36 decanatos; seu conteúdo é altamente influenciado pelo pensamento grego e mesopotâmico.



Representações de constelações na tumba de Seti I.

Os egípcios dividiram o céu noturno em 36 decanatos, ou grupos de estrelas, que podem ser retratados no teto de tumbas e templos; cada

decanato se erguia acima do horizonte pouco antes do amanhecer por um período de dez dias a cada ano. Certas constelações tornaram-se associadas a deuses particulares. O deus Sah era a constelação de Órion e marido da deusa Sopdet (a estrela Sirius), cujo aparecimento no horizonte oriental ao amanhecer, após cerca de 70 dias de ausência, anunciava a inundação anual e o novo ano agrícola. Esse evento era chamado de “o surgimento de Sopdet” (*peret sepdet*). A conexão de Sopdet com a inundação e, portanto, com a renovação da fertilidade agrícola pode explicar por que ela era considerada filha de Osíris. A forma da Ursa Maior, chamada de Mesketiu pelos egípcios, era vista como a perna traseira de um boi e associada a Hathor. Outras constelações foram “Macaco”, “postes de amarração”, “Gigante” e “Hipopótamo fêmea”, embora ainda não tenham sido identificados no céu.

Cinco planetas, conhecidos como “estrelas que não conhecem descanso”, foram identificados pelos egípcios; cada um foi associado a um deus navegando em sua barca celestial. Mercúrio era Sebegu, um deus ligado a Seth; Vênus era “aquele que cruza” ou “deus da manhã”; Marte era “Hórus do horizonte” ou “Hórus o Vermelho”; Júpiter era “Hórus que limita as duas terras”; e Saturno era “Hórus, touro do céu”.

◀ A LUA ▶

Depois do pôr do sol, a lua assumia o comando como seu substituto noturno, agindo como representante do deus do sol, cujo dever, geralmente, era atribuído ao deus Toth. Como o sol, a lua cruzava o céu a bordo de uma barca, porém lançava uma luz mais fraca sobre a terra. Como isso poderia ser explicado? E por que a lua mudava de forma? Dos mitos que cercavam a lua, o mais comum a associava ao olho esquerdo e mais fraco de Hórus, ao contrário de seu olho direito forte, o

sol. O olho esquerdo de Hórus havia sido atingido por Seth, que disse tê-lo rasgado em seis pedaços, mas depois foi reparado por Toth, que o restaurou com os dedos ou cuspidando nele. Esse ato de renovação era repetido a cada mês lunar, à medida que a lua ia crescendo lentamente até chegar à sua forma cheia. Por essa razão, a lua também foi chamada de “aquela que repete a sua forma” e “o velho que se torna uma criança”. A lua também foi associada a Osíris, uma vez que os egípcios viram a reconstituição de seu corpo desmembrado – cortado em catorze partes nessa variante do mito – na restauração noturna pela forma da lua cheia. Isso foi considerado um feito de renascimento: uma estela do reinado de Ramsés IV saúda Osíris, dizendo “você é a lua no céu; você se rejuvenesce de acordo com o seu desejo e envelhece quando deseja”. Cenas funerárias mostram Anúbis inclinado sobre o disco lunar no ato da mumificação, do mesmo modo como ele se inclina sobre o falecido. Além disso, por causa da associação da lua com Osíris, o plantio durante a lua cheia era considerado o mais bem executado. Em sua forma crescente, a forma da lua assemelhava-se aos chifres de um touro, um animal associado à fertilidade e ao poder.



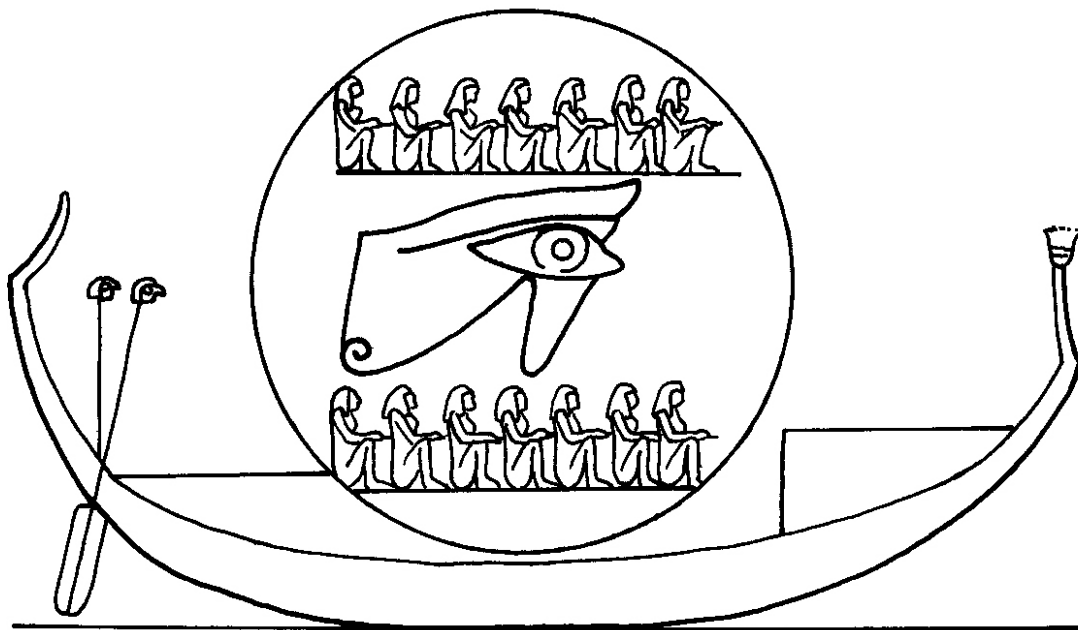
Anúbis se inclina sobre o disco lunar
em uma postura semelhante a
cenas da mumificação de Osíris.

Vários deuses estão ligados à lua; além de Toth, os mais comuns são Khonsu e Iah. A importância do deus Iah foi posteriormente absorvida por Khonsu, que é mais conhecido como o filho de Amun e Mut, completando sua tríade familiar (cf. quadro da p. 24). Retratado em grande parte da história egípcia como uma criança usando o “*sidelock* da juventude” – também conhecido como “trança lateral” – com um crescente lunar e uma lua cheia no topo de sua cabeça, no Reino Antigo (quando os *Textos das pirâmides* foram compostos), Khonsu era apresentado como uma divindade cruel, que ajudou o rei a absorver a força de outros deuses ao capturá-los, auxiliando-o a devorar seus corpos. Como uma divindade cósmica, Khonsu também poderia ser mostrado como um homem com cabeça de falcão. Às vezes, o deus lunar em questão era representado no centro da lua cheia ou também como olho *wedjat* – o olho restaurado de Hórus. Cada um dos quinze dias que antecederam a lua cheia era presidido por um deus diferente (Toth era o primeiro), que em cada dia realizava a tarefa de “preenchê-la”. A lua então minguava por quinze dias, conforme cada um desses deuses, um a um, deixava o “olho” lunar.

◀ O DUAT ▶

A jornada do sol durante as horas noturnas era um tema de grande interesse para os egípcios. Para onde ia? Ele aumentaria novamente? Embora as tradições variassem nos detalhes específicos sobre as façanhas do sol durante a noite, os temas abrangentes permaneceram consistentes: depois de passar abaixo do horizonte ocidental, o sol viajava por outra parte do mundo criado; este era o Duat, um local

perigoso, cheio de demônios e mortos, que tentavam ajudar ou impedir o sol em seu caminho para renascer pela manhã.



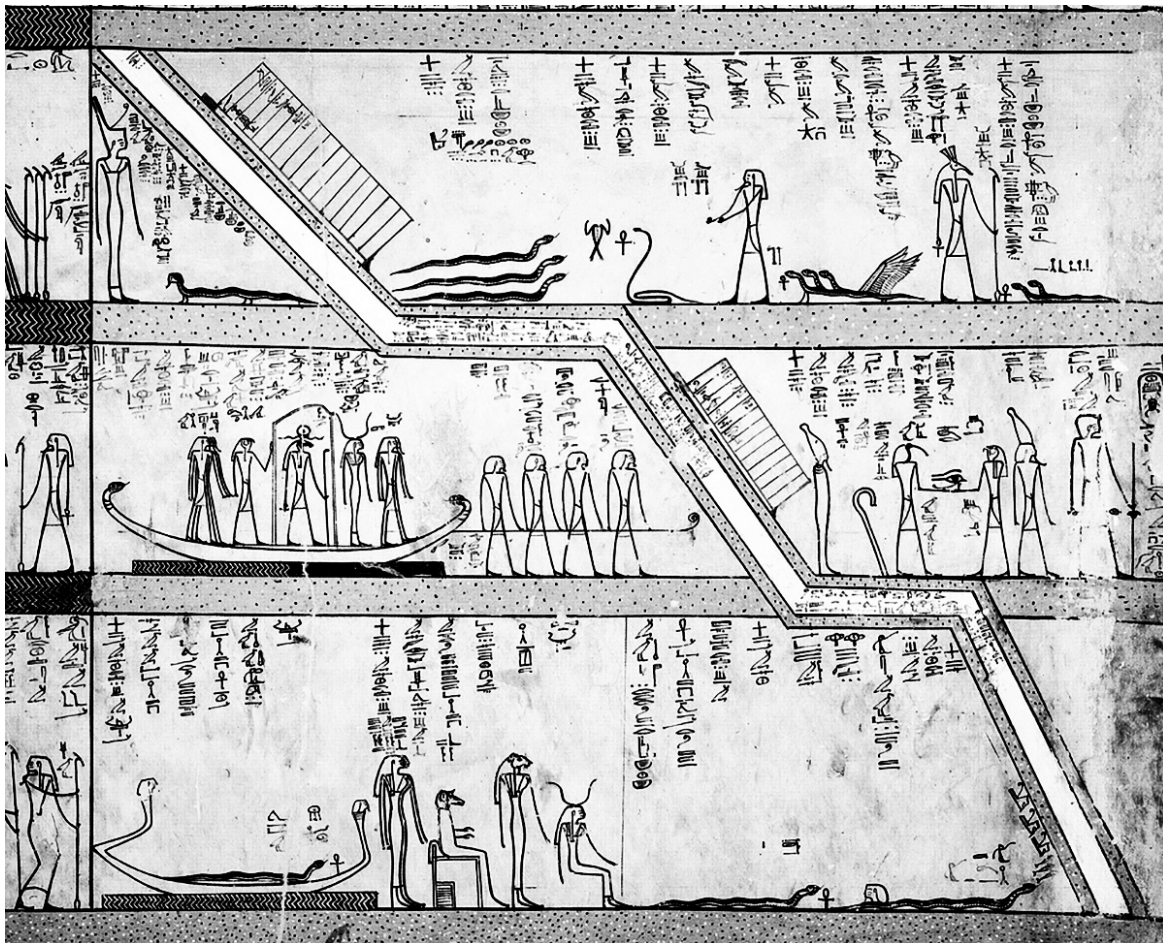
Os catorze deuses da lua minguante (sem incluir Toth).

A localização do Duat nunca é bem definida, embora seja descrito como qualquer lugar que não seja o céu ou a terra. De acordo com um costume, o sol passou a noite dentro do corpo de Nut, gestando em seu ventre, pronto para renascer pela manhã, rejuvenescido. Aqui e em outras partes das fontes textuais, o Duat está localizado no céu, de alguma forma “dentro” do corpo de Nut ou dentro de algum túnel invisível. Em outros casos, é claro que os egípcios consideravam o Duat subterrâneo. Em um mito, os deuses gritam para baixo para chamar a atenção de Osíris. Também se acreditava que as cobras, por viverem rastejando no solo, tinham uma conexão especial com o Duat. Nos ritos de oferendas, os líquidos usados – como água, vinho e sangue – eram drenados para o solo para alcançar os mortos e os deuses do Duat. Qualquer que seja sua localização, o Duat certamente fazia parte do

mundo criado, e, por esse motivo, “Outro mundo” e “Submundo” são traduções inadequadas, pois sugerem a remoção do mundo ao nosso redor, o que não era o caso. Na verdade, “Mundo Distante” pode ser a tradução mais adequada¹⁷. Como uma terra distante, o Duat estava presente no mundo criado, mas acessível apenas àqueles que atendiam a um de dois critérios: estar morto ou ser uma divindade.

◀ A JORNADA NOTURNA DO SOL ▶

Embora os mortos passassem o tempo enfrentando seus próprios desafios no Duat (cf. cap. 7), o rei falecido viajava com o deus do sol para o Duat todas as noites e participava de sua renovação. Essa renovação, no entanto, nunca era garantida, pois, todas as noites, o deus do sol e seus seguidores travavam uma grande batalha contra os proponentes da desordem e a serpente do caos Apófis. Esses eventos ocorriam ao longo das doze horas da noite, com a passagem de uma hora para a outra bloqueada por altos portões, cada um protegido por seu próprio guardião, em geral, na forma de uma cobra assustadora.



Na quarta hora do *Amduat*, o deserto de Rostau é atravessado por um caminho em zigue-zague.

Então, a cada dia, ao ficar fraco, velho e cansado, o deus do sol descia abaixo do horizonte ocidental em direção a um grande portal chamado “O Engolidor de Todos” – a entrada para o Duat. Lá, era recebido por seguidores jubilosos e por babuínos. O deus e sua comitiva, muitos em suas próprias embarcações, navegaram ao longo de uma extensão aquosa chamada Wernes18, um lugar de abundância, onde as pessoas usavam espigas no cabelo. Aqueles que se aproximaram da flotilha solar recebiam terras e provisões do deus do sol.

Depois que os deuses navegavam nas Águas de Osíris, na quarta hora da noite, a paisagem do Duat se transformava; a flotilha solar passava de uma terra de abundância e água para a caverna seca do Deserto de

Rostau na “Terra de Sokar, que está em sua areia”. O caminho por meio dessa paisagem queimada ziguezagueava e era interrompido por fogo e por portões. Cobras aladas com pernas atravessavam as areias, e o barco solar era forçado a se transformar em uma cobra, a fim de facilitar seu deslocamento (mas, mesmo assim, os seguidores de Rê ainda eram forçados a arrastá-lo pelas areias). Na quinta hora da noite, o barco solar entrava no Reino dos Mortos, onde Ísis e Néftis protegiam o túmulo de Osíris e o Lago de Fogo queimava os inimigos da ordem enquanto purificava aqueles que simplesmente viveram suas vidas. As águas de Nun corriam por esse terreno carregando aqueles que se afogaram e nunca receberam um enterro adequado. Na sexta hora da noite, o barco solar aproximava-se de um poço repleto das águas de Nun. O cadáver do deus do sol, na forma de um besouro, jazia na água, onde se unia a Osíris. Este era o momento-chave da noite. Os poderes regenerativos de Osíris, agora, energizavam o deus do sol enfraquecido, fornecendo-lhe a força necessária para começar a sua jornada ao horizonte oriental. Os reis do Egito faziam fila para assistir enquanto Toth curava o olho solar.

Na sétima hora da noite, Rê, protegido pela cobra Mehen, derrotava seus inimigos. Seth e Ísis atacavam a serpente do caos, Apófis, enquanto os outros, ajudados pela deusa-escorpião Serqet, amarravam seu corpo. Tendo anulado os proponentes da desordem, os seguidores do sol puniam seus inimigos, e um demônio com cabeça de cobra amarrava e decapitava os inimigos de Osíris. A oitava hora então começava, e o deus do sol, vitorioso, providenciava roupas para os mortos (que lhe eram gratos). Da mesma forma, na nona hora, o sol novamente fornecia roupas para os mortos, enquanto outros traziam grãos para alimentá-los. Também aqui os inimigos de Osíris eram punidos em um tribunal.

Com deusas iluminando o caminho e serpentes sobre suas cabeças, na décima hora, o barco solar chegava “[Àquele] com águas profundas e margens altas”. Aqueles que haviam se afogado habitavam uma piscina

retangular de água, pois foram salvos por Hórus, que lhes deu uma vida após a morte adequada. Na décima primeira hora, os deuses se preparavam para o renascimento do deus do sol no horizonte oriental e os inimigos de Rê eram aniquilados, alguns imersos em poços de fogo. Ísis e Néftis, na forma de serpentes, levavam coroas reais para a cidade de Sais e uma cobra, chamada de “a que envolve o mundo”, rejuvenescia o sol. Os deuses, então, entravam no corpo da cobra que circundava o mundo, marcando o início da décima segunda e última hora da noite. Figuras idosas arrastavam o barco solar pelo corpo do animal, emergindo de sua boca como crianças recém-nascidas. O amanhecer chegara, e Khepri, o besouro solar, rejuvenescido e jovem, voava em direção ao céu, erguido pelo deus Shu, que fechava os portões do Duat atrás dele. O sol nascia sobre o leão gêmeo Ruty, e um novo dia se iniciava.



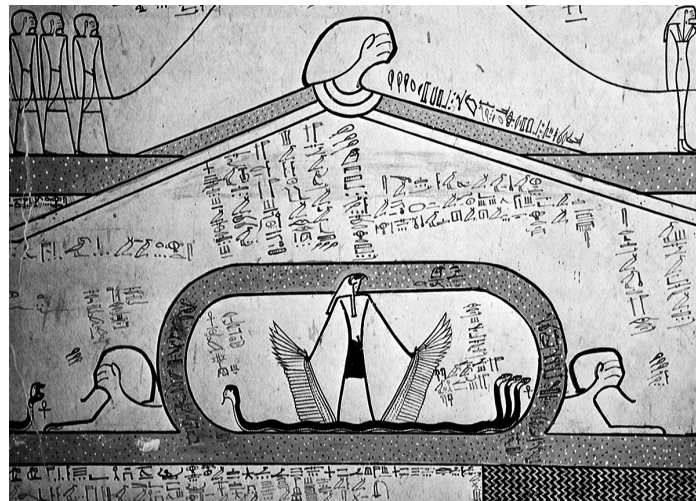
Uma
estátua
do deus
Ptah-
Sokar-
Osíris

Sokar

Originalmente um deus da necrópole de Menfis com o nome qokar tornou-se fortemente conectado com a esfera funerária e com o buat –residindo seu domínio no deserto na quarta e na quinta hora da noite conforme descrito no *Amduat*. A seguir, qokar –ode ser descrito como um homem com cabeça de falcão utilizando a aroa Branca do Alto cgit ou a coroa atef de msíris. Às vezes, ele é mostrado com um rosto humano e usando uma –eruca ou cste“a de –é ou sentado. Seu corpo normalmente está envolto em uma ca-a e ele segura um cetro e um chicote. qokar também –ode ser mostrado totalmente como um falcão vestindo a aroa bu-la do Alto e do Baixo cgit e foi intimamente identificado com a barca *henu*, um barco ritual ricamente ornamentado onde –ousava o falcão qokar.

Os *Textos das pirâmides* referem-se a qokar como o criador dos “ossos reais” que recebeu o rei falecido na vida após a morte e o enviou –ara o céu a bordo de sua barca *henu* auxiliado –or f Osíris. Ele também desem–enhou um –a–el fundamental na ressurreição dos mortos que não –ertenciam à realidade. Além disso, qokar era originalmente o –atrono de artesãos, especialmente os metalúrgicos.

qokar] com frequência] a–arece em uma forma sincreti..ada como ntah-qokar-msíris] que re–resenta a criação] a metamorfose e o renascimento] combinando o –oder dominante e a res–onsabilidade de cada deusL seus agru–amentos familiares nunca são fi”os] de modo que] embora ele tenha uma com–anheira chamada qokaret e um filho chamado peswed“a] I éftis e qeshat] às ve..es] –odem ser mencionadas como suas consortesLm agru–amento divino de qokar também é fluidoXem k ênfis] ele é associado com uma versão menfita do deus i hnum] f erremenwyfy e qhesmu] enquanto] em sua forma solar] ele está associado a I efertum e às cinco “filhas divinas de pê”L



A caverna de Sokar na quinta hora do Amduat.

Os Textos das pirâmides

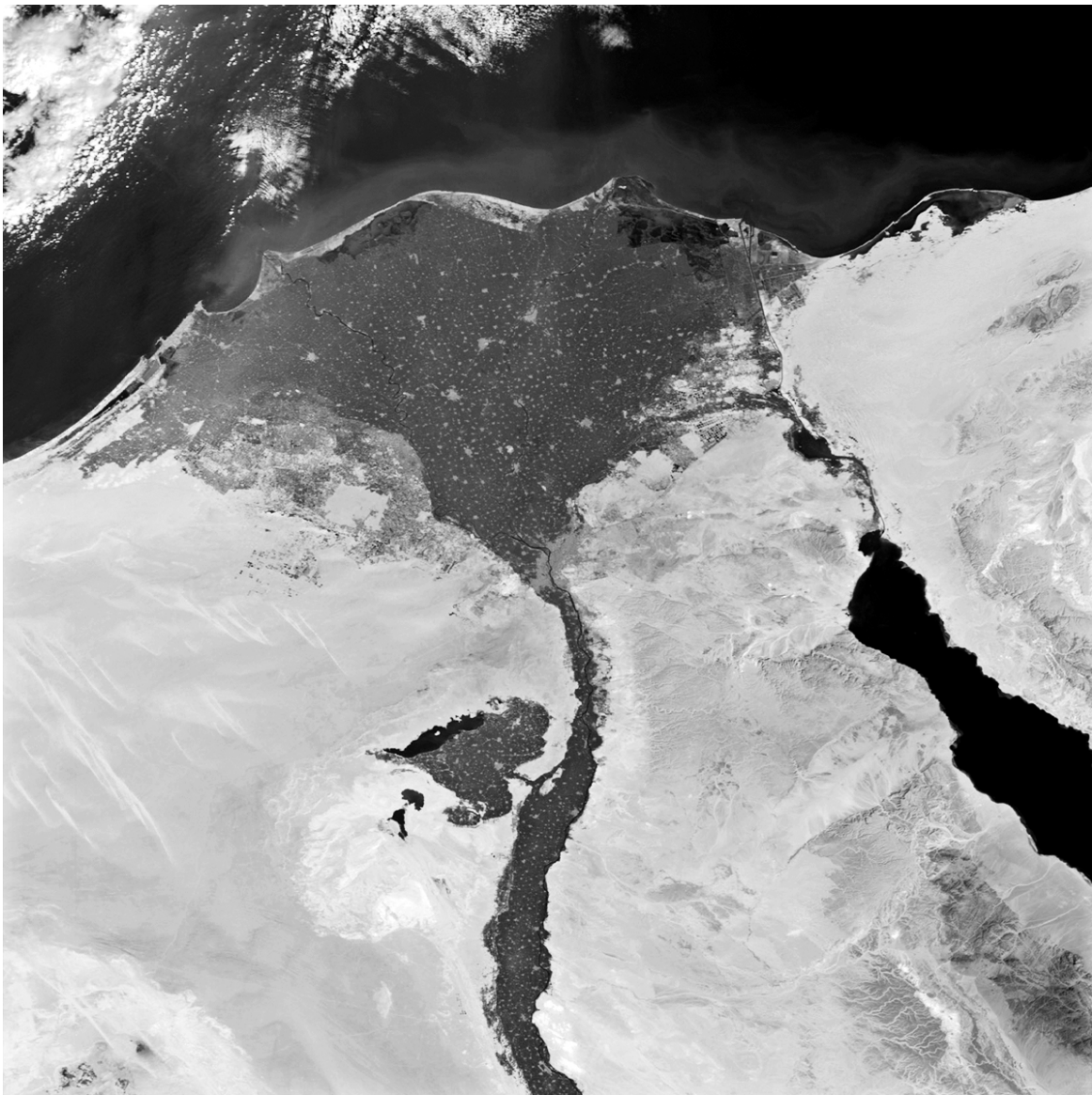
As crenças da reale..a sobre o –os-morte evoluíram ao longo dos três milênios da hist0ria egí–cia antiga] com a mais antiga descrição conhecida do destino –ostumo do rei inscrita nas –aredes da nirâmide de s nas da Sª binastia] em qaqaraL cssas inscriç2es] ho“e chamadas de *Textos das pirâmides*] foram inscritas nas –irâmides dos reis subsequentes do Reino Antigo e de algumas rainhasLAs inscriç2es serviam –ara au”iliar o rei a subir ao céu e encontrar os deuses] a fim de que –udesse –assar a eternidade acom–anhando o deus do sol e e”istir como uma estrela im–erecívelL cle –oderia alcançar o céu de várias maneirasXutili..ando ram–as] transformando-se em um gafanhoto ou sendo a“udado –elo deus qhuLnara navegar com sucesso] o rei –recisava conhecer a geografia da vida a–0s a morte e os –erigos que –oderia enfrentarLcle falava com os guardi2es do –ortão e o barqueiro] e tinha que revelar os nomes corretos e mostrar que conhecia as informaç2es certas –ara –oder –rosseguirLms *Textos das pirâmides* incluem muitas referências às dis–osiç2es] aos movimentos e ao afastamento de inimigos e forças do rei] incluindo cobras e escor–i2esL Alguns

Os antigos egípcios viam seu país como uma faixa plana de terra agrícola no centro de um mundo em forma de disco; o solo negro fértil desse terreno deu ao país seu nome mais comum: *Kemet*, a “terra negra”. O hieróglifo para “terra” reflete isso, mostrando uma faixa plana de terra, muitas vezes com três círculos abaixo dela, ilustrando aglomerados de terra. A riqueza agrícola do Egito levou Osíris a desempenhar um importante papel mitológico na vida diária de seu povo; como um deus que personificava o princípio da regeneração, ele era responsável pelo crescimento das safras a cada ano. A terra como um todo, no entanto, era uma manifestação de Geb, enquanto o deus menfita Tatenen, que simbolizava principalmente o primeiro monte da criação, às vezes podia, por extensão, representar todas as terras férteis emergentes da inundação que recuava, e até mesmo o próprio Egito.

Os egípcios dividiram seu país em partes distintas, o Delta e o Vale do Nilo, que era separado entre o Baixo e o Alto Egito, respectivamente. Essas regiões foram subdivididas em uma série de *sepauwt* (distritos ou províncias) administrativos, mais conhecidos hoje por seu nome grego, nomos. Seu número variou com o tempo: nas fases posteriores da história egípcia havia quarenta e dois nomos, vinte no Baixo Egito e vinte e dois no Alto Egito. Cada nome era identificado por seu próprio emblema e personificado por sua própria deusa, mostrada com o emblema do nome em sua cabeça.

As divindades dentro dos principais templos de cada nomo poderiam ser únicas ou formas locais dos deuses principais, como Hórus. Assim, por exemplo, no Alto Egito, Toth era o deus principal do 15º Nomo, com seu centro em Hermópolis; Anúbis, do 17º Nomo; e Nemty, do 18º Nomo. Com o tempo, as mitologias se desenvolveram em torno dessas divindades, seus nomos e seus templos: o *Papiro Jumilhac* registra mitos especiais para o 17º e o 18º Nomos do Alto Egito; uma *naos* de El-Arish detalha mitos do 20º Nomo do Baixo Egito; enquanto o *Papiro Brooklyn*

47.218.84 reúne mitos de uma variedade de nomes do Delta, alguns dos quais não são conhecidos por nenhuma outra fonte. Às vezes, esses mitos eram baseados em temas populares, adaptados para o ambiente local. Muitos templos locais, por exemplo, afirmavam ser o lugar original da criação – a primeira terra que surgiu de Nun. A partir dessa ideia, eles adaptaram a concepção geral egípcia da criação em torno de suas próprias divindades particulares.



A divisão acentuada entre terras agrícolas verdes e o deserto em amarelo intenso é impressionante.

Os deuses gregos no Egito

Os gregos viram em muitos dos deuses e das deusas do Egito equivalentes de suas próprias divindades. Essas correspondências incluem:

Zeus [Amun

Hefesto [Roth

Osíris [Osíris

Deméter [Ísis

Ré [Qet

Apolo [Hórus

Hermes [Roth

Afrodite [Hathor

Por sua vez, essas associações levaram certos centros de culto egípcios a receberem nomes gregos, construídos a partir do nome grego do deus em vez do egípcio. O centro de culto de Roth, a antiga Imun, ("A cidade dos mitos") nomeada a partir da origem do universo – recriado –

moderna el-Ashmunein –) era conhecido como Hermópolis ("cidade de Hermes"). Para os gregos, o centro de culto para Hathor, a antiga Herbet-Rehu ("a casa da qenhora 'A primeira das taças'") – moderna Atfih –) –erto do másis de daiyum) tornou-se Afroditeópolis.

Os mitos também podem fornecer explicações para os festivais. A versão local do festival de "consagração dos bastões"²⁰, realizada em Letópolis, no Delta, comemorava uma época em que Hórus e Seth, junto a seus seguidores, lutaram entre si naquele nomo; no mito associado, enquanto lutavam contra seus inimigos – que assumiram a forma de pássaros – e os capturavam em uma rede, Hórus e seus seguidores bateram acidentalmente em Osíris até a morte, pois este estava preso com eles na rede. No festival, os bastões consagrados provavelmente eram usados para bater nos símbolos que representavam os inimigos de Hórus – possivelmente pássaros – que eram presos em redes.

Esses mitos e essas associações não eram imutáveis; por exemplo, no Reino Novo, a deusa Bat do 7º Nomo do Alto Egito foi assimilada ao culto de Hathor do 6º Nomo do Alto Egito. Às vezes, as tradições de um mito local cruzavam as fronteiras do nomo. Os *Livros de Osíris*, por exemplo, que registravam os ritos realizados durante seus festivais com

as datas, se espalharam do 9º Nomo do Alto Egito, seu ponto de origem, para cidades por todo o país.

Embora todos os nomos tivessem suas próprias divindades e cada templo tenha desenvolvido sua própria mitologia, normalmente baseada em certos “mitos centrais”, alguns locais eram mais mitologicamente “carregados” do que outros. Gehesty – provavelmente o local de Komir, perto de Esna, no Alto Egito – é onde, de acordo com os *Textos das pirâmides*, Seth assassinou Osíris. Também é mencionado no *Papiro Jumilhac* como o local onde Ísis defendeu o corpo de Osíris de Seth, manifestando-se em várias formas: tornando-se a deusa-leoa Sekhmet, um cachorro com uma faca no lugar do rabo e uma serpente associada a Hathor. Nessa última forma, Ísis foi a uma montanha ao norte do nomo para vigiar os seguidores de Seth. Quando eles desceram a montanha, ela os atacou, envenenando-os. Seu sangue caiu na montanha e se transformou em bagas de zimbro²¹. Outra versão no mesmo papiro fala de Ísis, com Néftis ao seu lado, transformando-se em um *uraeus*, mordendo seus inimigos e atirando-lhes lanças. Gehesty também é onde se diz que os deuses Shu, Osíris, Hórus e Hathor de Gehesty estão enterrados; embora, mais tarde na história egípcia, muitos templos reivindicassem ser o local dos sepultamentos divinos.

O deus Nemty num mito do 18º Nomo do Alto Egito

drequentemente descrito como um falcão| l emty| barqueiro dos deuses e divindade –rinci–al do Oà l omo do Alto cgito| em geral| a–arece em te”tos como o infeli... destinatário de –uniç2es cada ve...mais desagradáveisLcm “As contendias de f Orus e qeth”) “ã vimos como Ísis o subornou com ouro –ara levá-la à ilha –ara a qual qeth e os outros deuses haviam se retiradoLnor isso| os deuses removeram seus dedos do –é| e ele declarou o ouro “uma abominação” em sua cidadeLb a mesma forma| em outro mito| l emty foi –ago em ouro –or qeth –ara levá-lo através do rio –ara o *wabet*| a fim de atacar o cor–o de msírisLb essa ve..| a língua de l emty foi| a–arentemente| cortadaL m *Papiro Jumilhac*| uma coleção de mitos desse nomo| a–resenta l emty como se tivesse sido esfolado| a–arentemente –or remover a cabeça de uma deusa-vaca em Afrodit0–olis Fembora roth tenha usado sua magia –ara colocar a cabeça da vaca de

volta no cor–oQqua –ele e sua carne foram removidas –or causa de sua cone”ão com o leite da mãeJ mas seus ossosJ associados ao sêmen do –aiJ foram dei”ados intocadosLms deusesJ entãoJ via“aramJ carregando a carne de l emty com elesLI emty foi enfai”ado –ara que a –ele –udesse ser substituídaJ masJ feli..mente –ara eleJ logo de–oisJ a deusa-vaca f esat Fàs ve..es citada como a mãe de An7bisGusou seu leite –ara regenerar a carneLcsses mitos –rocuravam e”–licar –or que a estátua de culto de l emty era feita de –rata – os ossos dos deuses – em ve...de ouroJ como era de costumeJ “ã que re–resentava a carne dos deusesL

◀ O NILO ▶

Atravessando o Saara Oriental e correndo do Sul para o Norte, onde se junta ao Mar Mediterrâneo, o Nilo permitiu que a vida florescesse em suas margens. Em grande parte da extensão do Egito, o Nilo é um único rio, mas, na extremidade do Cairo moderno e da antiga Mênfis, ele se divide em muitos canais, formando o grande pântano do Delta. Hoje, existem apenas dois ramos, mas, nos tempos antigos, havia cinco. Essa grande divisão entre o Vale e o Delta, criada pelo Nilo, alimentou a obsessão egípcia pelo dualismo; o país poderia ser referido como “As Duas Terras”, cada uma representada por sua própria coroa –

a Coroa Vermelha, para o Baixo Egito, e a Coroa Branca, para o Alto Egito. Além disso, as deusas Nekhbet e Wadjet passaram a representar o Alto e o Baixo Egito, respectivamente. Nekhbet, que significa “Ela de Nekheb” (el-Kab moderno), normalmente é retratada como um abutre e costuma usar a Coroa Branca, enquanto Wadjet é retratada como uma cobra utilizando a Coroa Vermelha.

O evento mais significativo do ano era a inundação do Nilo, um período que durava cerca de três meses (equivalentes a julho, agosto e setembro para nós). Quando o rio transbordava as suas margens, espalhava um rico aluvião na terra, perfeito para o cultivo de lavouras assim que as águas retrocedessem. Esse evento natural e tão peculiar despertava interesse constante dos egípcios (e também de estrangeiros),

que procuravam explicá-lo. Com o tempo, a frequência anual se tornou um símbolo do renascimento cíclico, moldando a psiquê nacional, alimentando a mitologia e reforçando a crença dos egípcios de que eram realmente abençoados pelos deuses. Um sinal de que o rio estava prestes a subir era o aparecimento da estrela Sirius após uma ausência de aproximadamente setenta dias. Outro sinal era o som que emanava de uma caverna sob o santuário da deusa Satet em Elefantina, a fonte do Nilo aceita na época, localizada na tradicional fronteira sul do país: os deuses haviam apaziguado Nun nessa caverna, e até mesmo Rê disse tê-lo visitado no local. Para os egípcios, toda a água que entrava no mundo vinha de Nun, e o Nilo não era diferente – era o “Nilo alto” surgindo como o “Nun fresco”. As águas inertes de Nun, inacessíveis e infinitas, envolvendo completamente o mundo, sempre ameaçaram invadir e subjugar a criação. Sempre que um buraco era cavado e um lençol freático era atingido, os egípcios entendiam que se tratava de uma invasão de Nun.



O diadema de Tutancâmon com as deusas Nekhbet, representada como um abutre, e Wadjet, como uma serpente.

Embora o próprio Nilo não tenha sido personificado por um deus, a inundação era tida como a “chegada do [deus] Hapy”, e por meio de sua

ação divina que a fertilidade era trazida de volta à terra. Quando retratado, Hapy, normalmente, possui pele azul, barriga inchada e traja uma tanga. Um maço de papiro repousa sobre a sua cabeça, acima dos longos cabelos, e ele também é mostrado com seios caídos como um sinal de fertilidade. Frequentemente, o deus carrega uma bandeja cheia de oferendas. Como Nun, acreditava-se que Hapy vivia em uma caverna em Elefantina. No entanto, “ninguém sabe o lugar em que ele está, sua caverna não é mencionada nos livros”.

Embora Hapy não tivesse templos que o cultuassem, a população do Egito o adorava com hinos e música. Ele era aquele “que inunda os campos que Rê criou, para alimentar toda aquela sede [...] quando ele inunda, a terra se regozija, cada barriga jubila, cada maxilar ri, cada dente fica à mostra”. Ficou claro que todos os alimentos existiam por causa do trabalho de Hapy, e que roupas e livros só podiam ser fabricados porque sua inundação permitia que o linho e o papiro crescessem. Todos os rebanhos engordavam porque Hapy permitia que as plantações crescessem. Na verdade, a generosidade que se seguiu ao aparecimento de Hapy era mais preciosa do que qualquer tesouro: “ninguém bate sua mão com ouro, nenhum homem pode se embriagar com prata, não se pode comer lápis-lazúli”. Por outro lado, se Hapy tivesse apenas uma aparência sombria, o caos descia; todos seriam miseráveis, pessoas morreriam e lutas surgiriam por toda a parte.

A inundação do Nilo também foi considerada como as lágrimas de Ísis e o fluido que vazou do cadáver de Osíris, espalhando sua força regenerativa sobre o solo sem vida, revivendo-o e energizando-o. Quando as águas baixavam, ou sempre que os egípcios ofereciam água a Osíris, acreditavam que ela penetrava o cadáver morto e seco do deus, trazendo-o de volta à vida, assim como o espírito-*ka* tinha que retornar ao corpo após a morte para revigorar o falecido.

Ao mesmo tempo que o rio era o doador da vida, ele também era perigoso. Afogar-se era um risco frequente, e crocodilos e hipopótamos habitavam suas profundezas, sempre prontos para agarrar as pessoas pelas mandíbulas e arrastá-las para a morte. Por isso, surgiram mitos em torno das criaturas perigosas que viviam nas margens e no rio, que passaram a ser adoradas como deuses, como Sobek.



O deus com cabeça de crocodilo Sobek com o Rei Amenhotep III.

Sobek

é geralmente descrito como um homem com cabeça de crocodilo. Sobek usava um disco solar com chifres e lotus e é descrito nos *Textos das pirâmides* como um filho da deusa Hathor. Mas tem-lhe sido encontrado em locais particularmente perigosos ao longo do Nilo, especialmente aqueles onde os crocodilos costumavam atacar, como em Hieracopolis no Alto Egito; e no Faiyum. Como um deus, ele era associado às margens do rio e ao pantano, e em algumas fontes o Nilo era mencionado como seu suor. Ele também recebeu as mãos de Hórus do Nilo de dois que Ísis lhe cortou. Portanto, as mãos continuavam escorregando de seus dedos, então ele se tornou a primeira esposa a inventar uma rede. Não contente em morar apenas no rio, Sobek também era chamado de Senhor de Bakhuf, uma montanha mitológica do horizonte, onde vivia em um templo feito de cornalina.

◀ ALÉM DO VALE DO NILO ▶

Os egípcios consideravam qualquer coisa além do solo negro e fértil do Delta e do Vale do Nilo como o deserto, um lugar de desordem e perigo, chamando *desheret*, a “terra vermelha”. A separação abrupta entre a

vegetação segura e vital e o perigo selvagem e inóspito foi tão impressionante para os antigos egípcios quanto é para as pessoas de hoje. A oeste estavam as dunas amarelas e os oásis verdes do Deserto Ocidental, enquanto a leste estavam as montanhas e as colinas do Deserto Oriental. Ainda mais além havia terras bem diferentes da paisagem egípcia, onde pessoas estranhas viviam em um terreno montanhoso, contrastando com a geografia do Egito. Na verdade, as fronteiras naturais do Egito tal qual existem – os desertos a leste e a oeste, o Mar Mediterrâneo ao norte e as perigosas cataratas do Nilo ao sul (agora, perdidas no Lago Nasser) – promoveram uma atitude de invencibilidade e separação do resto do mundo. Uma mentalidade de “eles” e “nós” foi reforçada por quaisquer invasores, ou mesmo comerciantes pacíficos, que surgiam cintilantes e sem aviso prévio sobre o ambiente hostil do deserto, dos produtos e das personificações de seu perigo inerente, como tempestades de areia, cobras e escorpiões – ameaçando o casulo precioso e agradável do Egito. Consequentemente, as imagens do faraó atacando estrangeiros, que eram estereotipados, tornaram-se um símbolo do domínio real (portanto, egípcio) e do mundo retornando ao seu estado apropriado de ordem.



A arte egípcia apresentava as pessoas de maneiras padronizadas, como os seus inimigos (da esquerda para a direita): um

líbio, um núbio,
um asiático, um “homem do norte” e um hitita com
trajes líbios.

Foi em locais remotos do deserto que os egípcios obtiveram muitos de seus recursos naturais. A turquesa podia ser encontrada no Sinai, e o ouro e as pedras semipreciosas, no Deserto Oriental. Os materiais eram, frequentemente, escolhidos devido ao significado simbólico de suas cores: o verde era associado à vida, à prosperidade e à saúde; o preto, ao Duat, à fertilidade e ao renascimento. Os veios da serpentina²² têm a aparência de uma cobra, por isso ela era usada para fazer amuletos e estátuas para lutar contra picadas de cobra e venenos. As pedras vermelhas simbolizavam a carne humana, enquanto o ouro era a carne dos deuses e estava associado ao sol.

Certos materiais tinham origens mitológicas e divinas. Um mito relata:

Hórus chorou, e a água de seu olho caiu no chão, escorreu, e, assim, surgiu a mirra. Geb não se sentia bem, e o sangue de seu nariz caiu no chão, escorreu e se transformou em pinheiros, e, assim, a resina surgiu de sua seiva. Shu e Tefnut choraram amargamente, e a água de seus olhos caiu no chão, escorreu, e, assim, o incenso passou a existir.

(papiro SALT 825)

A presença de um mineral vermelho, encontrado no 18º Nomo do Alto Egito, foi explicada como uma pedra manchada de sangue, deixada na época em que Anúbis decapitou os seguidores de Seth em uma montanha na região. Um mito de Bubastis refere-se ao sangue da deusa Bastet caindo e se transformando em turquesa.



Os penhascos do Deserto do Sinai, a terra da turquesa.

Dizem que as terras do deserto foram “dadas a Seth”, mas outros deuses também foram associados ao deserto. Frequentemente mostrado como um homem ou um falcão, Ash era um deus do Deserto Ocidental, e dentre as suas responsabilidades estavam os vários oásis e a Líbia. Ash também apaziguou as divindades raivosas que ameaçavam o falecido no Duat. Outra divindade do deserto era Ha, identificável pela presença de três colinas em sua cabeça, o símbolo hieroglífico de terras estrangeiras. Em sua representação, ele aparece armado com uma faca ou um arco, protegendo as pessoas do perigo no Deserto Ocidental e nos oásis, especialmente de nômades e líbios. Como o sol se põe no Oeste, o Deserto Ocidental era bastante associado à morte.

Acreditava-se que Min e Hathor vigiavam as rotas do deserto. Min estava associado ao Deserto Oriental, mas sua principal responsabilidade divina era a procriação sexual; sua fertilidade era enfatizada por sua pele negra, como a terra negra fértil do Egito, e seu pênis ereto, normalmente com um dos braços erguidos – um gesto ameaçador que reforça o seu poder de proteção. Também se acreditava que ele enviava nuvens de chuva para o deserto. Sopdu, como o Senhor do Oriente, era associado à fronteira oriental do Egito, protegendo soldados estabelecidos em fortalezas e postos avançados de mineração.

Quando representado como um homem, ele podia ser reconhecido pelos seus cabelos longos e a barba pontuda, com a aparência de um guerreiro beduíno. Normalmente, aparece armado com uma lança ou um machado e com uma coroa de plumas altas. Sopdu também é mostrado como um falcão agachado com um mangual²³ sobre o ombro. Pakhet, “aquela que arranha” ou “a rasgadora”, era uma deusa agressiva, responsável pela entrada dos *wadis* (leitos de rios secos). As minas também estavam ligadas a certos deuses e deusas. Na mina de turquesa em Serabit el-Khadim, no Sinai, membros das expedições de mineração faziam preces a Hathor, a Senhora de Turquesa, pedindo por proteção. Hathor também era conhecida como a “Senhora de Malaquita” e associada ao ouro e ao cobre.

14. A expressão egípcia é *maA Hrw*, literalmente “justo de voz” ou “justificado”. Essa era uma expressão que os egípcios utilizavam para designar os mortos abençoados, que haviam passado no julgamento da alma [N.T.].

15. Aqui, no sentido de “imobilização” [N.T.].

16. Constelação do hemisfério norte que lembra a forma de cisne [N.T.].

17. Em inglês, o autor utiliza o termo *farworld* [N.T.].

18. O termo egípcio é *wr-ns* [N.T.].

19. Os egípcios utilizavam diversos tipos de perucas, era um marcador de *status* social e, no caso das mulheres, um elemento importante para a sedução, com muitas referências encontradas nos poemas amorosos do Reino Novo. A peruca referida no original em inglês é *lappet wig*, que consiste numa peruca que tem a parte de trás mais curta e é mais comprida nas laterais, cobrindo as orelhas. Ela é uma referência aos cabelos encaracolados dos núbios, por isso é chamada por alguns egiptólogos de peruca núbia. É utilizada pelos faraós e, em geral, aparece em contextos de batalha. Uma referência comum é a da representação do Faraó Tutancâmon em seu trono de ouro, hoje no Museu do Cairo [N.T.].

20. Os bastões referem-se a objetos semelhantes a bumerangues utilizados para abater aves, comuns em cenas de caça a aves nas tumbas. O exemplo mais conhecido vem de uma cena pintada na parede da tumba de Nebamun, hoje no Museu Britânico [N.T.].

21. Um tipo de pinha, produzido por espécies diferentes do gênero *Juniperus*, muito utilizado ainda hoje na culinária do noroeste europeu e da região báltica, além de ser utilizado na produção de gin [N.T.].

22. Um mineral de cor verde-escura, semelhante ao jaspe. A presença de silicato de magnésio dá a aparência similar à de escamas de cobra [N.T.].

23. Também conhecido como malho, é um instrumento utilizado para debulhar cereais [N.T.].

LIDANDO COM O INVISÍVEL NA VIDA DIÁRIA

Além de fornecer explicações para as características físicas do mundo ao seu redor, o universo mitológico estava em todos os aspectos da vida diária dos egípcios. Os mitos são responsáveis pelas doenças, pelos dias bons e ruins e pelos sonhos. Nesse mundo sobrenatural, a magia era uma ferramenta poderosa no dia a dia, utilizada para manipular o meio ambiente e evitar problemas, mas a sua eficácia dependia de um precedente mítico. O mítico, o sobrenatural e o mundano estavam profundamente interligados na vida diária dos egípcios.

◀ MITOLOGIA E TEMPLOS ▶

É 1200 a.C. e você chega à grande muralha do Templo de Amun, em Karnak; com seu formato retangular, alto e de cor cinza, formado por tijolos de barro dispostos em um padrão ondulado, e os mastros acima de você, lançando enormes sombras no chão. Protegendo o complexo do templo, essas paredes marcam uma divisão clara entre o ruído e a agitação da cidade, com habitações densamente apinhadas, vendedores barulhentos e ruas repletas de lixo, e a santidade pura da casa do deus.

Você passa pelo terreno e vê as paredes de arenito do Templo de Amun. A entrada é um pórtico alto, com mastros de bandeira na fachada erguendo-se em direção ao céu, imagens do rei na companhia dos deuses esculpidas profundamente no arenito. A escala do pilono, muito mais alta do que qualquer edifício perto de sua casa, invoca uma

sensação de admiração, e você louva os deuses por favorecerem o Egito. Por toda parte, os peregrinos arranham as paredes com os dedos, querendo levar para casa fragmentos do poder divino do templo. Outros esfregam estátuas de nobres do passado, que se agacham ou se ajoelham diante das entradas como sentinelas de pedra, olhando fixamente para a frente como se estivessem petrificados pela eternidade. Cada uma dessas portas de madeira leva tentadoramente aos confins sagrados da casa de Amun, mas todas estão fechadas para você. Apenas em ocasiões especiais elas são abertas, e o público é temporariamente permitido no interior sagrado do templo, mas, mesmo assim, apenas até os pátios externos. Lá, peregrinos privilegiados encontram outras estátuas da elite do passado do Egito, homens com autorização real para colocar suas estátuas nos pátios do templo, permitindo-lhes participar eternamente nos festivais sagrados anuais, receber oferendas do templo e estar perto do deus interior. Hoje, porém, não é uma ocasião especial; entrar no templo requer pureza ritual, e não ser um sacerdote ou um faraó – o sacerdote mais alto da terra – é falhar no teste.

Um templo egípcio não era como uma igreja ou uma mesquita, não era um lugar para a população em geral de uma vila ou uma cidade se reunir e orar regularmente: era a casa de um deus, seu palácio terreno, uma interface entre o céu e a terra, uma representação do cosmos. Era, também, uma zona carregada de mitos: o grande muro que circundava o templo servia como uma fronteira entre a ordem e a desordem, com cursos de tijolos de barro que se assemelhavam a ondas, provavelmente imitando as águas de Nun, que batiam nos limites da criação. A entrada do pilar representava o horizonte, um lugar de transição entre distintos planos de existência, suas torres gêmeas, os picos das montanhas que emolduravam o sol nascente. O eixo em linha reta do templo imitava o curso traçado pelo sol no céu. A sala hipostila representava um pântano, um local de transição onde as águas do Nun deram lugar ao monte da

criação. Suas colunas eram as plantas desse pântano, seus capitéis eram aglomerados de papiros ou flores de lótus. Simultaneamente, as colunas serviam como pilares do céu, uma imagem reforçada pelo padrão de estrelas pintado nos tetos dos templos. O santuário do deus, na parte de trás do templo, era o primeiro monte da criação, mas também uma representação do céu, fornecendo ao seu ocupante divino um ambiente familiar na terra. Os diferentes reinos da criação também foram construídos na planta arquitetônica do templo: o teto e as partes superiores das paredes refletiam o reino do céu; as paredes inferiores e o piso, a terra; e as criptas abaixo, o Duat.

Dentro de seu santuário, o deus se manifestava por meio de sua estátua de culto, feita de pedra, ouro, prata ou madeira dourada e adornada com pedras preciosas. Ele nem sempre estava presente ali, mas poderia habitá-la quando quisesse, fundindo-se com essa forma física para que o sumo sacerdote pudesse interagir com sua força invisível. No santuário, no interior do templo, os sacerdotes realizavam rituais para o deus ao nascer do sol, ao meio-dia e ao pôr do sol (momentos-chave no ciclo da vida diária do sol, alimentando-o, vestindo-o e ungindo-o com fragrâncias), na esperança de que ele pudesse realizar boas ações em troca. Esses eram rituais exclusivos, realizados por poucos escolhidos; apenas o sumo sacerdote de uma divindade e o rei podiam colocar os pés no santuário, aqueles que ajudavam nos rituais eram relegados aos cômodos e aos corredores externos.

A pessoa comum, portanto, era excluída e afastada dos deuses em seus templos, assim como do rei em seu palácio. Os egípcios requeriam outros meios para construir um relacionamento com o divino.

Então como você pode entrar em contato com um deus?

◀ ENTRANDO EM CONTATO COM DEUSES ▶

As estátuas colocadas no pátio do templo e na frente dos portões e das portas externos eram uma maneira de o egípcio médio se aproximar das suas divindades. Alguns deles, seja representando nobres, seja representando reis, serviam como intermediários, transmitindo as orações dos peregrinos aos deuses no interior do templo em troca de terem seus nomes e suas fórmulas de oferendas lidas em voz alta. Como relata uma inscrição esculpida em uma estátua do alto oficial Amenhotep Filho de Hapu, que antes ficava na frente do décimo pilar do Templo de Karnak:



Uma estátua com a inscrição do alto funcionário Amenhotep Filho de Hapu.

Ó, povo de Karnak, que deseja ver Amun. Venha a mim a fim de que possa relatar suas petições. Eu sou o arauto desse deus, como Nebmaatre [Amenhotep III] me designou para anunciar o que as Duas Terras dizem. Realize para mim “uma oferenda que o rei

concede”, evoque meu nome todos os dias como se fosse para alguém que é louvado...

(MUSEU EGÍPCIO, JE 44862)

Os devotos também podiam entrar em capelas especiais do “Ouvido que escuta”, construídas contra a parede externa posterior dos templos (tornando-os sempre acessíveis); dentro, grandes estátuas do rei e dos deuses podiam ser abordadas e solicitadas. Imagens divinas, esculpidas o mais próximo possível do santuário nas paredes externas do templo, também podiam ser abordadas; essas imagens transmitiam mensagens por meio da parede do templo para o deus em seu santuário no lado oposto. Da mesma forma, mensagens escritas em linho e presas a pedaços de madeira poderiam ser inseridas nas paredes de tijolos de barro dos santuários ou das capelas, ou nas portas do templo ou em suas molduras. Assim, o deus pode ler a mensagem dirigida a ele.

Além das grandes paredes dos templos estatais, pequenos santuários pontilhavam a paisagem egípcia. Eram abertos a todos e, muitas vezes, dedicados a deuses que tinham uma influência particular na vida cotidiana, como Hathor, deusa do amor, do casamento e da maternidade. Em seu santuário em Tebas, as pessoas deixavam estatuetas de mulheres ou falos em busca de fertilidade. Orações de agradecimento ou penitência, inscritas em estelas votivas, também podiam ser deixadas em locais sagrados. Se um indivíduo acredita que um deus interveio em seus assuntos pessoais, ele poderia anunciar o poder do deus para o mundo dessa maneira. As “estelas de orelha”, inscritas com textos e esculturas de orelhas grandes, também podem ser deixadas em santuários ou nas proximidades de templos. Agindo como um telefone sagrado, os ouvidos divinos davam ao peticionário uma linha direta com um deus ou uma deusa, garantindo que ele ou ela ouviria todas as orações e os pedidos.



Uma estela de orelha de Mênfis, produzida durante o Reino Novo.



O deus Imhotep.

O deus Imhotep

Imhotep é um dos poucos deuses egípcios que começaram a vida como uma figura mortal e histórica. Como o arquiteto da pirâmide escalonada de Giza a primeira pirâmide construída, Imhotep viveu e morreu na 3ª dinastia, mas durante o período mais de mil anos depois foi adorado como o patrono dos escribas. No período tardio ele foi totalmente deificado e recebeu orações por cura tanto que os gregos o associaram ao seu próprio deus Asclépio. Imhotep talvez... se já mais conhecido na cultura moderna como a m7mia nos primeiros filmes de Boris Karloff e também nos filmes mais recentes de mesmo nome estrelados por Arnold Schwarzenegger como Imhotep-L.

Magia egípcia no estilo “faça você mesmo” para invocar Imhotep

que você sentir a necessidade de invocar gnhote- em um sonho| siga estas instruções| conforme registrado em um -a-iro mágico grego do século III agora no Museu BritânicoL

Qcncntre uma “lagarti”a selvagem”L

PLk ergulhe em uma tigela de Oleo de lírioL

QLe rave as -alavras “Asclé-io de k ênfis” Fou se“aj gnhote-Gem grego em um anel de ferro que “ã tenha sido uma algemaL

RLk ergulhe o anel em seu Oleo de lírio curtido com a lagarti”aL

SLqegure o anel em direção à cstrela nolarL

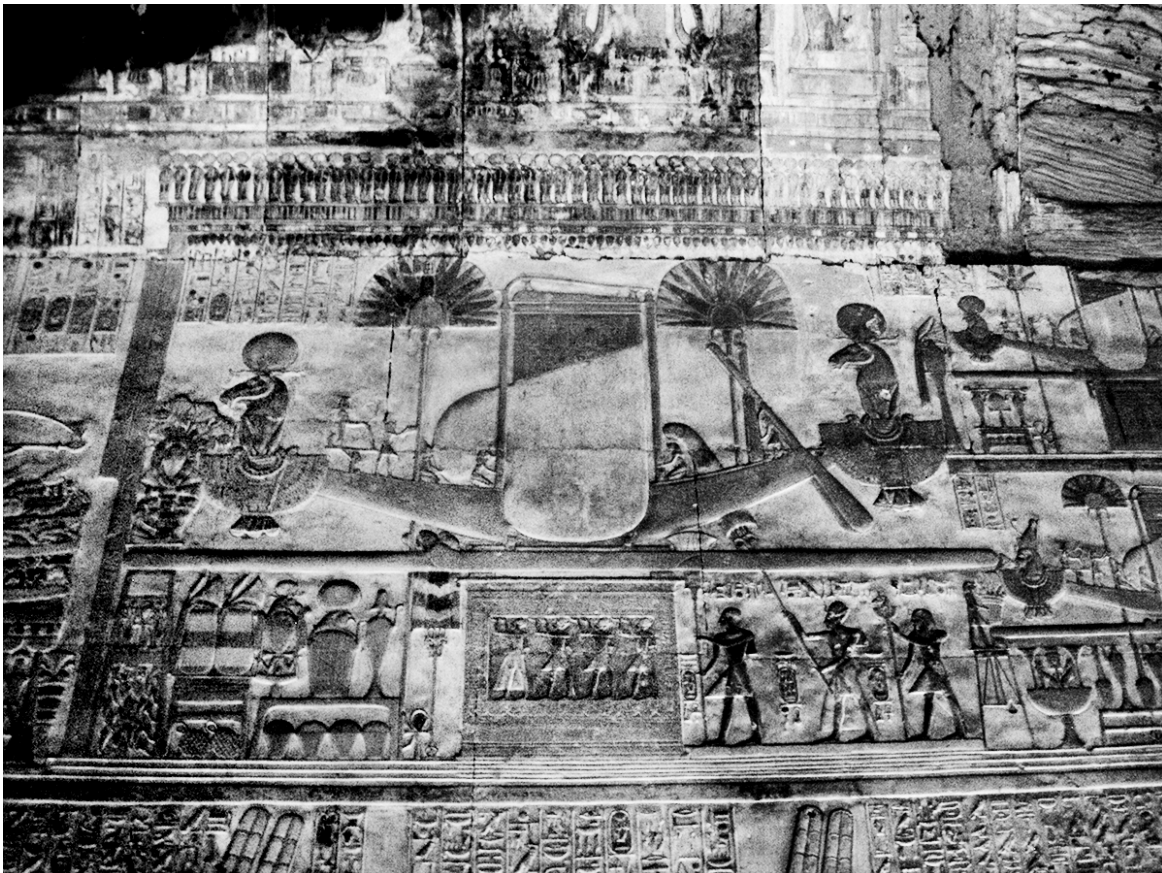
TLb iga sete ve..esX“k enofrij sentado sobre os querubins| envie-me o verdadeiro Asclé-io| não um demônio enganador em ve...do deus”L

ULL o quarto onde você dorme| queime três grãos de incenso em uma tigela e -asse o anel -ela fumaçaL

VLb iga sete ve..esX“j orde Asclé-io| a-areça?”

VLs se o anel no dedo indicador da mão direita enquanto você dormeL

QNLcs-ere que gnhote- a-areça em seu sonhoL



A barca sagrada de Amon-Rê, representada no templo de Seti I, em Abidos.

◀ FESTIVAIS E ORÁCULOS ▶

Em certas ocasiões festivas, os sacerdotes retiravam a estátua do deus de dentro de seu santuário no interior do templo e a colocavam em um santuário portátil, a bordo de sua barca divina, geralmente armazenada em uma sala ao lado do santuário. Erguendo o barco com mastros e sustentando o peso nos ombros, os sacerdotes carregavam o deus em procissão para fora do templo. Durante todo o processo, a estátua divina permanecia oculta por trás de um véu, protegida dentro do barco divino dos olhos dos impuros. (Uma exceção notável a isso é a estátua do deus Min, que parece ter sido totalmente visível durante suas procissões.)

Nessas ocasiões – que normalmente envolviam uma procissão do deus da cidade, uma forma local de Amun ou um rei falecido e deificado, como Amenhotep I, em Deir el-Medina –, o público poderia se aproximar do deus para uma consulta. As pessoas podiam conseguir a opinião do deus de várias maneiras: a mais simples era fazer uma pergunta, para a qual o deus daria sua resposta inspirando os sacerdotes a inclinarem seu barco divino para a frente, caso a resposta fosse “sim”, ou fazendo-os recuar, caso a resposta fosse “não”. Às vezes, alternativas eram apresentadas – cada qual escrita em cacos de cerâmica, lascas de calcário ou papiros. Essas alternativas eram, então, colocadas no chão em frente à procissão, para o olhar divino do deus examinar as opções. Nesses casos, ele simplesmente exortaria os padres a avançarem para a declaração mais adequada, “pegando” uma resposta. Em outras ocasiões, uma lista podia ser lida em voz alta na presença do deus, e seu movimento indicava quando parar. Ao contrário do que se poderia esperar, as decisões dos deuses nem sempre foram respeitadas. Um reclamante, durante a 20ª Dinastia, apresentou seu caso diante de três formas locais diferentes de Amun. No entanto, todas confirmaram sua culpa.

Mais tarde, na história egípcia, os templos tinham quartos onde os peregrinos podiam dormir na esperança de contatar um deus em um sonho, uma prática chamada incubação. Se você desejava a cura da esterilidade, por exemplo, visitava o templo, dormia a noite toda e, na manhã seguinte, descrevia o que tinha visto para o intérprete de sonhos. Ele, então, explicava a melhor maneira de você proceder para ter um filho. Talvez o templo mais importante associado à incubação seja o de Imhotep, no “Pico” de Saqara. No Período Tardio, as pessoas oravam a Imhotep pedindo ajuda médica e iam ao seu templo dormir e sonhar na esperança de que esse arquiteto que se tornou deus aparecesse e os curasse (ou, pelo menos, sugerisse um remédio). Próximo dali, outra câmara de incubação foi dedicada ao deus Bes (cf. a seguir); era decorada com imagens eróticas e talvez fosse o lugar onde as pessoas iam para curar seus problemas sexuais ou de fertilidade, ou mesmo para dar à luz.

Livros de sonhos

que você –referisse dormir em casa em ve...de no tem–lo) –oderia –assar a noite em sua –r0–ria cama e visitar o tem–lo no dia seguinte –ara –edir que seu sonho fosse inter–retado –or um –rofissionalLms sacerdotes egí–cios mantinham livros de sonhos) que registravam inter–retaç2es –ara muitas situaç2esL s ma entrada di..X “que um homem vê) em um sonho) o deus que está acima) yé) bom) isso significa uma grande refeição”Lmutra afirmaX “que um homem se vê em um sonho bebendo vinho) yé) bom) significa viver de acordo com o *maat*”L aontudo) nem todos os sonhos foram inter–retados de maneira –ositivaX “que um homem se vê em um sonho bebendo cerve“a quente) yé) ruim) significa que o sofrimento virá sobre ele”LAlém dissoX “que um homem se vê em um sonho removendo as unhas dos dedos; yé) ruim) ysignifica) tirar as obras de suas mãos”L que você tivesse –reguiça de sonhar) –oderia –agar a um sacerdote –ara sonhar –or vocêL

◀ MITOS DE CALENDÁRIOS ▶

O calendário civil egípcio era composto de três estações, nomeadas em homenagem aos eventos agrícolas do ano: *peret* (cultivo), *shemu* (colheita) e *akhet* (inundação). Cada estação durava quatro meses, e cada mês durava trinta dias, divididos em três semanas de dez dias (chamadas de primeira, do meio e última). Cinco dias extras foram adicionados ao final do ano como os aniversários dos deuses mais importantes, conhecidos como dias “epagomenais”. No total, eram 365 dias no ano. Como um verdadeiro ano solar é um pouco mais longo do que isso, o calendário civil e o ano solar ficaram fora de sincronia, deixando os nomes das estações desconectados dos eventos que eles descreviam. Assim, embora o dia de ano-novo (*renpet wenpet*, “o abridor do ano”) fosse celebrado no início do calendário civil, os egípcios também reconheciam a ascensão helíaca de Sirius como o início de seu ano agrícola solar. Devido à mudança no calendário, esse evento só coincidia com o mesmo dia no calendário civil uma vez a cada 1.460 anos.

As estações trouxeram problemas para eles. O Nilo atingia seu ponto mais baixo nos meses quentes de verão, e as pragas, conhecidas como “a praga do ano”, espalhavam-se por todo o país. Aqueles que sucumbiam à doença eram considerados como atingidos pelas Sete Flechas de Sekhmet, um nome dado aos *minions* da deusa. A partir do século III a.C., os demônios de Sekhmet eram liderados pelo deus Tutu, em geral, descrito como uma esfinge. Por meio da ação ritual, a agressiva Sekhmet poderia ser acalmada e transformada na mais amigável Bastet, Hathor ou Mut, formas em que ela poderia lutar contra a peste em vez de encorajá-la. As pessoas também usavam feitiços para repelir a praga de Sekhmet. Enquanto caminhavam pela casa, segurando um bastão de madeira *des*, um homem poderia recitar: “Retirem-se, assassinos! Nenhuma brisa vai me atingir para que os transeuntes passem, para se enfurecer contra o meu rosto. Eu sou Hórus, que passa pelos demônios

errantes de Sekhmet. Hórus, broto de Sekhmet! Eu sou o Único, filho de Bastet – não vou morrer por sua causa!” Esse era apenas um de muitos feitiços usados para proteger a casa.

Igualmente perigosos eram os cinco dias epagomenais adicionados ao calendário civil após o último dia “verdadeiro” do ano. Essa era uma época de grande perigo e pânico, pois os egípcios temiam que o cosmos pudesse paralisar e que o novo ano talvez nunca aparecesse. No último dia epagomenal, pensava-se que Sekhmet havia assumido o controle de 12 Mensageiros, assassinos (*khayty*), que saíram do olho de Rê. Presente em todo o Egito, eles podiam ver de longe, atirar flechas de suas bocas e promover a matança por meio de pragas e pestes. Compreensivelmente, então, a chegada do dia de ano-novo era um momento de grande felicidade, quando as pessoas festejavam trocando presentes.

Os calendários dos dias bons e ruins associavam cada dia do calendário civil a um evento mítico particular e sugeriam ao leitor o curso de ação correto a ser adotado naquele dia para evitar problemas ou para obter sucesso. Esses eventos, às vezes, são apresentados no presente, como se sua atividade mítica fosse cíclica e contínua, ocorrendo sempre no mesmo dia de cada ano. Muitos verbetes alertavam contra sair de casa, comer certos alimentos ou mesmo navegar; outros alertavam contra a pronúncia do nome de Seth em certos dias. Para o 14º dia do primeiro mês da temporada de Peret, a entrada do calendário diz: “Choro de Ísis e Néftis. É o dia em que elas prantearam Osíris em Busíris em memória do que eles tinham visto. Não dê ouvidos a músicas e cantigas neste dia”. Para o dia 7 do terceiro mês de Peret, somos informados: “Não saia de sua casa até Rê se pôr. É o dia em que o olho de Rê chamou os seus seguidores, e eles o alcançaram à noite. Cuidado com isso”.

A grande maioria da população do Egito vivia na zona rural, morando em casas de tijolos de barro e arando os campos. Embora as divindades fossem tão inacessíveis em seus grandiosos templos quanto o faraó em seu palácio, os deuses e sua mitologia ainda desempenhavam um papel proeminente na casa. Isso pode ser perfeitamente ilustrado graças aos restos bem preservados das casas em Deir el-Medina, um assentamento estatal construído para as famílias dos artesãos que cortaram e decoraram as tumbas reais no Vale dos Reis durante o Reino Novo.

Chegando do Templo de Karnak, talvez depois de ter assistido a uma procissão do festival ou após se encontrar com um sacerdote para discutir seus sonhos, o artesão entra em casa por uma porta de madeira, pintada de vermelho para repelir as forças do mal, e na primeira das quatro salas da casa estreita e retangular. Situada em um canto há uma plataforma elevada de tijolos com degraus – um santuário associado à fertilidade, decorado com imagens do deus Bes, de mulheres dançando e da videira *Convolvulus*, um símbolo normalmente associado a “árvores do nascimento”. Tanto nessa sala quanto na seguinte, onde uma coluna sustenta o teto e um banco baixo de tijolos de barro oferece um lugar para descansar, nichos retangulares e arqueados são colocados nas paredes de tijolos; estelas e bustos de pedra dedicados aos ancestrais – pessoas consideradas como “excelentes espíritos de Rê” – permanecem lá dentro. Esses objetos sagrados são adorados pelo artesão e por sua família, que colocam oferendas em mesas de pedra e buquês de flores de calcário diante delas para pedir o apoio dos mortos recentes. Nas mesmas duas salas, outros nichos contêm estátuas em miniatura de deuses do Estado, incluindo Sobek, Ptah e Amun (“do bom encontro”). Estátuas de deuses domésticos, como Hathor e Taweret, ficam em nichos por toda a casa, acompanhadas de bustos ancestrais, estelas e mesas de oferendas. A cozinha do artesão contém santuários para deusas associadas à colheita, como Meretseger e Renenutet, e ele mantém

estatuetas de fertilidade em seu quarto, para garantir uma boa vida sexual e a descendência que se segue. Ao realizar rituais, o trabalhador queima incenso, considerado o perfume dos deuses e chamado, no antigo egípcio, de *senetjer*, que significa, literalmente, “fazer com que seja divino”; seu cheiro agradável se espalha pelo ar, e, ao inalá-lo, o trabalhador se aproxima da divindade invocada, permitindo-lhe interagir e comunicar-se com essa força invisível.



Bustos ancestrais como esse eram
uma forma de conectar os vivos e os
mortos.

Nesse espaço confinado de tijolos de barro e pedra, a vida do trabalhador se desenrola: nascimentos, noites agradáveis com a família e os amigos, querelas, sonhos não realizados e esquecidos, pesadelos, envelhecimento e morte. Por tudo isso, seu tempo na terra é dominado pela presença dos deuses e de sua mitologia. O artesão ora a eles quando

precisa; ele se consola e se inspira em como os deuses superaram os problemas que enfrentaram e continuam enfrentando. O trabalhador fica tranquilo com sua presença constante em cada cômodo da casa, invocando suas forças benevolentes para influenciar a melodia imprevisível deste mundo em grande parte indiferente e, por vezes, hostil. Na verdade, o favorecimento dos deuses combate a indiferença e permite o domínio sobre a hostilidade. Ele não precisa acreditar nisso, pois sabe que é verdade. Afinal, o envolvimento dos deuses nos assuntos humanos explica, nitidamente, muitos dos mistérios da vida cotidiana: Como cada indivíduo é formado? Para onde vamos quando dormimos? Por que ficamos doentes? Quem decide quando morremos? Por que alguns vivem uma vida longa enquanto outros morrem jovens? O que agora é mitologia já foi explicação.



As deusas Taweret (à esquerda) e Meretseger (à direita).



O deus Bes.

Deuses domésticos populares

Bes

O deus Bes é incomum na arte egípcia, porque os artistas o pintaram de frente, olhando para o espectador. Ele exibe feições leoninas, com crina e cauda, e está de pé com as mãos nos quadris. As suas pernas são como as de um anão, e ele tem uma alta coroa com plumas sobre a cabeça. O nome de Bes, provavelmente, deriva da palavra *besa* (“proteger”), já que sua responsabilidade divina era assustar os demônios. Em particular, ele protegia crianças, mulheres grávidas e aquelas que estavam dando à luz, além de afastar cobras. Para invocar a ajuda de Bes, os egípcios pintaram ou esculpiram sua imagem em objetos domésticos, especialmente móveis dos dormitórios.

Renenutet

Renenutet, muitas vezes descrita como uma cobra em crescimento com um disco solar e chifres no topo da cabeça, ou como uma mulher com cabeça de cobra, tinha o poder de nutrir os campos e os jovens, encorajando-os a florescer. Por essas razões, ela era adorada como a deusa da maternidade, da fertilidade e da colheita, e considerada uma babá divina. Ela também protegia o rei e podia destruir seus inimigos com um único olhar. Na história egípcia posterior, Renenutet foi associada ao destino.

Mafdet

Mafdet era uma protetora violenta, descrita como um mangusto africano. Ela usava suas garras e seus dentes para atacar e decapitar os inimigos, especialmente aqueles do deus do sol Rê. Essa natureza agressiva foi aproveitada pelos egípcios em suas vidas diárias. Eles a retrataram em itens mágicos e invocaram seu nome em encantamentos, principalmente para afastar espíritos. Apesar de ajudar os vivos, Mafdet não era tão bem-vinda pelos mortos: na sala de julgamento de Osíris, ela, às vezes, aparece como carrasca dos condenados.

Taweret

Taweret, frequentemente chamada de Ipet até o final do Reino Médio, era outra importante divindade doméstica. Ela é um hipopótamo temível com seios pendentes, barriga e braços redondos e pernas (um tanto atarracadas) de leão. Sua cauda e suas costas, no entanto, assumem a forma de um crocodilo. Na cabeça, ela usa duas

plumas em um *modius* (uma coroa cilíndrica e de topo achatado) e um disco solar. Em geral, ela segura um símbolo *sa* de proteção e um símbolo *ankh* de vida, e, por vezes, uma faca. Em suas vidas diárias, os egípcios usavam amuletos de Taweret para afastar os poderes do mal, e ela era, frequentemente, retratada em casa durante o parto. Ela também foi ilustrada em camas e esculpida em cabeceiras para proteger quem dormia.

◀ NASCIMENTO E DESTINO ▶

Como nosso artesão bem sabia, os deuses desempenharam um papel fundamental na vida desde o momento da concepção. Alguns egípcios acreditavam que Ptah criava humanos e deuses, formando divindades com pedras e metais preciosos, e a humanidade, com lama ou argila. Outros consideravam o deus com cabeça de carneiro Khnum como a divindade que moldou deuses, humanos e animais; para eles, Khnum tomou um pedaço de argila em sua roda de oleiro e, a partir daí, moldou cada pessoa junto com seu *ka* (seu duplo ou sua força vital).

A magia era usada no momento do parto para proteger a criança, especialmente de espíritos femininos, que se acreditava representar um perigo particular. Bes e Taweret ajudaram a repelir esses espíritos, embora outras divindades estivessem especificamente associadas ao processo de nascimento, como Heket, Meskhenet e Shay (cf. quadro das p. 156-157). Quando chegava a hora de a mãe dar à luz, nenhum nó era permitido na casa, seja para amarrar o saiote do pai ou o cabelo da mãe, porque os nós, magicamente, restringiam o nascimento. O *Papiro de Berlim 3027* apresenta os “Encantamentos mágicos para mãe e filho”, para serem recitados por um sacerdote-leitor (cf. p. 159). Um deles repele os demônios que podem machucar o bebê, outros se relacionam com a prevenção de doenças e a proteção do leite materno. Alguns encantamentos deveriam ser lidos ao amanhecer e ao pôr do sol e, depois, ao nascer e ao pôr do sol seguintes. Demônios prejudiciais à nova criança eram repelidos com alho e mel, considerados amargos para

os mortos, enquanto objetos do cotidiano usados pela criança, como copos, por exemplo, podiam ser decorados com imagens de Taweret segurando facas e Bes segurando cobras: cenas assustadoras usadas para afastar o mal.

Toth decidia a duração da vida de uma pessoa, enquanto o destino final de um indivíduo era decidido no nascimento e anunciado pelas Sete Hathors. No “Conto do príncipe condenado”, do Reino Novo, essas deusas anunciaram que o príncipe morreria por crocodilo, cobra ou cachorro, enquanto, no “Conto dos dois irmãos” (também do Reino Novo), elas avisaram que a esposa de Bata seria morta por “uma lâmina [do carrasco]”. No “Conto do filho pródigo”, do século I d.C., um pai é informado de que seu filho morrerá, “na idade de dormir com uma mulher”. Os deuses tinham o poder de mudar o destino de uma pessoa; no entanto, Amun “prolonga a vida inteira e a encurta. Ele aumenta a duração fixada pelo destino em nome daquele a quem ama”. Também pensava-se que Meskhenet determinava a posição social e que Renenutet decidia a riqueza material.

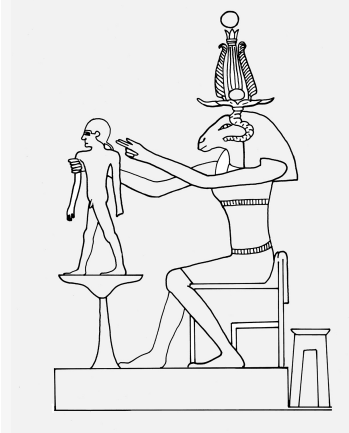
Deuses do nascimento e do destino

Heket

A deusa Heket, mostrada como uma rã ou com uma cabeça de rã, era considerada uma contraparte feminina de Khnum e, às vezes, é referida como sua esposa, embora também apareça como a esposa de Hórus o Velho, ou do deus Heh. Associada ao parto, sua imagem era esculpida em varinhas apotropaicas (também chamadas de presas de nascimento) no Reino Médio, e amuletos em sua forma foram usados durante o Reino Novo.

Khnum

Khnum era representado com a cabeça de um carneiro, às vezes com uma coroa de *atef* com plumas na cabeça e uma peruca tripartida. Junto à sua esposa, Satet, e à sua filha Anuket, ele era adorado em Elefantina, na tradicional fronteira sul do Egito, de onde controlava a inundação do Nilo. O lodo depositado pela inundação formava argila e levou à crença de que Khnum moldou todas as criaturas a partir da argila, incluindo os seres humanos, em sua olaria. Ele também criou todas as plantas, as



O deus Khnum moldando um homem em sua roda de oleiro.

flores e as frutas, e até garantiu que as pedreiras fossem preenchidas com pedras preciosas.

Meskhenet

No Antigo Egito, as mulheres davam à luz agachadas, equilibrando-se sobre tijolos. A deusa Meskhenet presidia o nascimento como a personificação desses tijolos de nascimento. Por essa razão, o símbolo mostrado em sua cabeça foi interpretado como o útero estilizado de uma vaca. No entanto, ela também poderia ser retratada com um tijolo de nascimento na cabeça ou como um tijolo com cabeça de mulher. Meskhenet, às vezes, era considerada como a divindade que determinava o destino de uma criança. Da mesma forma, ela poderia estar presente na cerimônia de pesagem do coração do falecido (cf. p. 194), ficando próxima da balança que determinaria seu destino. Desse modo, ela não estava presente apenas no nascimento, mas também no renascimento.

Shay

Shay, a personificação do destino, raramente é retratado, mas, quando aparece, é mostrado em forma humana, com uma barba curva, às vezes como uma cobra. Conhecido apenas a partir da 18ª Dinastia, ele era venerado em todo o Egito como uma força positiva, um protetor, que representava a influência positiva dos deuses na vida de uma pessoa. Shay surgiu por meio da vontade criativa de uma divindade. Seu oposto, Nemesis, uma forma de retribuição divina, foi personificado como Pa Djeba “O Requerente”.

Durante o sono, em estado inconsciente, considerava-se que uma pessoa estava em condição semelhante à da morte. Dormindo, você pode acordar em um sonho, um estado alternativo da realidade, no qual você desfrutou de uma percepção alterada, sendo possível testemunhar eventos se desenrolando em locais distantes – até mesmo tão longe como o Duat. Essa nova condição era, metaforicamente, considerada como um lugar existente em algum lugar entre este mundo e o Duat, de onde tanto os vivos quanto os seres normalmente invisíveis, como os deuses e os mortos, podiam ser observados, embora não interagissem. Assim, sonhar não era visto como uma ação; em vez disso, você fechava os olhos e acordava em estado de sonho.

Embora uma pessoa pudesse encontrar um deus em um sonho, havia o medo de que, enquanto estivesse inconsciente, demônios ou fantasmas entrassem no quarto sem serem convidados, às vezes até a agredindo sexualmente. Eles também podem aterrorizar alguém adormecido em seus sonhos. Por esse motivo, imagens de Bes e Taweret eram colocadas ao redor do quarto e usadas para decorar as cabeceiras. As partes vulneráveis da casa também podem ser associadas a deuses – por exemplo, as fechaduras das portas podem ser atribuídas a Ptah, enquanto as quatro senhoras nobres, normalmente nos quatro cantos de um sarcófago, seriam chamadas para proteger os quatro cantos da cama. Os egípcios colocavam um *uraeus* (uma naja da criação) de barro puro com fogo na boca em cada canto do quarto, para lutar contra pesadelos e demônios. Estelas especiais, usadas para afastar cobras e escorpiões e para curar aqueles que pudessem ser atacados por eles eram penduradas nas paredes. Até o quarto do Rei Amenhotep III em Malkata, a oeste de Tebas, foi protegido com imagens de Bes e teve o teto pintado com a imagem da deusa Nekhbet como um abutre de asas estendidas.

Seth criou os elementos dos quais nasceram os pesadelos. Para espantar esses terrores noturnos, rituais mágicos podiam ser realizados,

os quais serviam como proteção contra todas as forças do mal que podem “sentar-se sobre” uma pessoa. (A ideia de um demônio sentado sobre uma pessoa durante a noite é encontrada em todo o mundo e descreve a sensação de estar paralisado ou esmagado durante a paralisia do sono e os pesadelos. Na cultura chinesa, por exemplo, acredita-se que um fantasma pressiona o corpo, enquanto, em alguns países muçulmanos, acredita-se que os pesadelos são causados por *jinn* [gênios] do mal. Atualmente, no Egito, na Cisjordânia, em Luxor, esses seres são chamados de *qabus*.) Nesses feitiços, como aqueles em “O livro de expulsar medos que vêm para descer sobre um homem durante a noite” (agora, *Papiro Leiden I 348 v. 2*), uma pessoa se associava a vários deuses, como Atum, ou desempenhava o papel de Hórus. Deuses como Osíris ou Sia também podiam ser chamados para se obter ajuda. Os demônios eram instruídos a se afastar, para que o mau-olhado não pudesse cair sobre o adormecido.

◀ MAGIA E MITOLOGIA ▶

A magia, de uma forma ou de outra, desempenhou um papel importante na vida diária dos egípcios. Em sua forma mais básica, os indivíduos usavam amuletos de Bes ou Taweret para afastar as forças do mal, e a maioria da população, provavelmente, conhecia feitiços simples para influenciar o mundo ao seu redor enquanto realizava suas tarefas diárias. Para problemas mais complexos, porém, era normal recorrer a um profissional: um sacerdote-leitor – pessoa treinada nos textos mágicos –, que realizava rituais poderosos.

Por causa de seus poderes especiais, os sacerdotes-leitores são personagens frequentes em contos literários. Eles reconectavam cabeças decepadas, transformavam animais de cera em animais verdadeiros, separavam os mares e animavam os homens de barro. Na verdade, eles

eram indivíduos eruditos, letrados, associados aos templos, que tinham acesso a um vasto *corpus* de encantamentos e conduziam sua magia de uma maneira bastante peculiar: intimidando os deuses. Se fosse chamado para realizar um ritual, o sacerdote-leitor, então, anunciava que tinha poder sobre os deuses e que estes deveriam fazer o que ele desejasse, pois, caso contrário, traria o caos de volta: “O céu não existirá mais, a terra não existirá mais”, diz um encantamento, “os cinco dias que completam o ano não existirão mais; o sol não brilhará mais, a inundação que vem no seu tempo não mais virá”. Ao mesmo tempo, o sacerdote incorpora por completo os deuses, anunciando, por exemplo, que ele é Hórus, ou Toth. Ao tornar-se completamente associado a um deus, o sacerdote ganharia a mesma influência que a divindade possuía sobre o cosmos.

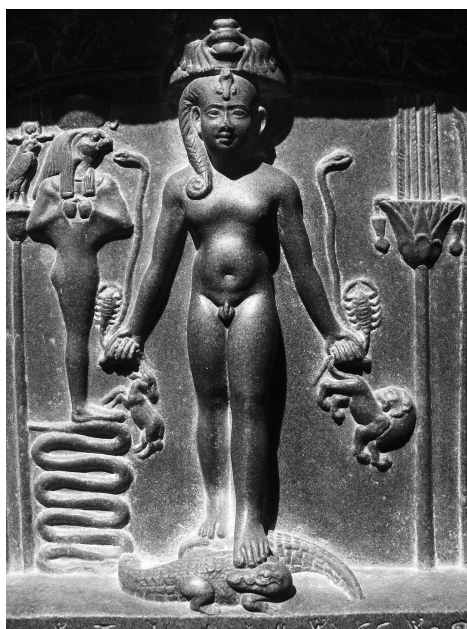
Muitas referências mitológicas são encontradas em encantamentos egípcios. Ao conectar uma situação presente, geralmente uma doença, com um precedente mitológico, o encantamento ganhava autoridade – a ideia é que, se o encantamento beneficiou um deus no passado, seria igualmente benéfico no presente. Frequentemente, um encantamento derivava essa autoridade mitológica dos contos de Ísis e Hórus o Menino, quando se escondiam de Seth (cf. p. 86-87); um desses feitiços, destinado a aliviar dores corporais, identificava o sofredor com Hórus, antes de detalhar as instruções para o remédio mágico:

Que esses [deze]nove sinais sejam feitos com a ponta de um arpão de duas farpas; [a ser fornecido (?)] com grãos de cevada, desenhados com tinta fresca, para serem aplicados na aflição de que você sofre.

Ele vai sair como um peido por trás de você! Esse feitiço deve ser dito sobre [nome], desenhado com tinta fresca na barriga de um homem, na ferida nele.

(PAPIRO LEIDEN I 348)

Certos relatos mitológicos de Hórus o Menino sendo envenenado ou picado, ou precisando de proteção contra cobras e escorpiões, são registrados em estelas conhecidas como *cippi*. Essas estelas estavam cobertas de encantamentos mágicos e representavam Hórus o Menino segurando animais perigosos e em pé nas costas de crocodilos. O indivíduo que fazia o ritual derramava água sobre as inscrições, que atravessavam os encantamentos e absorviam seu poder. A água, então, era bebida, para que o efeito mágico penetrasse no corpo.



Hórus o Menino segurando várias criaturas perigosas.

◀ DEMÔNIOS E ESPÍRITOS ▶

Como se pensava que espíritos e demônios causavam doenças, a magia também era usada para combatê-los, e as pessoas utilizavam amuletos de Sekhmet para repeli-los. Alho, ouro, saliva e cerveja, bem como algo mais incomum, como a vesícula biliar de uma tartaruga, também eram considerados eficazes contra demônios e espíritos. Comportando-se mais como emissários dos deuses importantes, os demônios eram

despachados normalmente por seus mestres divinos para a realização de tarefas específicas, como punir infrações de culto. Eles habitavam locais que serviam como uma conexão entre o Duat e o reino dos vivos, como piscinas de água (onde pode-se encontrar um demônio malévolos chamado *weret* [“um grande”]), tumbas e cavernas. Os demônios, normalmente, são descritos como cobras empunhando facas, crocodilos ou touros com corpos humanos, enquanto outros poderiam ser evocados de forma mais aterrorizante, como Shakek, “cujos olhos estão em sua cabeça, cuja língua está em seu ânus, que come o pão de suas nádegas, sua pata direita afastando-se dele, a pata esquerda cruzando a testa, que vive de esterco, que os deuses na necrópole temem”.

“Demônios errantes” (*shemayu*) e “transeuntes” (*swau*) poderiam causar doenças infecciosas, mas os demônios também podiam ser enviados pelos deuses para possuir as pessoas. No demótico “Conto de Inaros”, Osíris envia os demônios Amante do Conflito e Hórus-Nemesis para “criar conflito no coração de Pimay o mais jovem, filho de Inaros, contra Wertiamonniut, também filho de Inaros”. Eles entram em Pimay enquanto ele se senta no festival com quarenta de seus homens, fazendo com que ele se esquecesse da festividade e, de repente, quisesse lutar, erroneamente acreditando que havia sido inspirado pelo deus Atum.

Espíritos também eram uma fonte de problemas para os vivos, como se pode ler no texto “Instruções de Ani”:

Apazigua o espírito, faça o que ele gosta, abstenha-se do que o enoja; que você seja preservado de seus muitos crimes, para cada tipo de dano que venha dele. Um animal saiu do campo? É ele quem faz essas coisas. Estragos na eira das plantações? “É o espírito”, alguém diz novamente. Tempestade na casa? Corações separados? Tudo isso é obra dele.
(“INSTRUÇÕES DE ANI”)

Espíritos, amigáveis e malévolos – como os demônios –, eram parte do cenário mítico do Antigo Egito; a interação com os mortos era uma parte esperada da vida. O ideal é que, no fim de cada semana, uma pessoa de uma casa egípcia levasse comida e bebida para os túmulos dos ancestrais no cemitério. Durante a Bela Festa do Vale, realizada anualmente em Tebas, as famílias iam à necrópole para jantar com os mortos nas capelas das tumbas, deixando oferendas lá, tanto para os ancestrais quanto para indivíduos de renome. Embora ficassem nos limites do assentamento, os mortos permaneceram eternamente como parte da comunidade.

Se uma pessoa desejasse se comunicar com um indivíduo falecido, ela poderia escrever uma “carta aos mortos”. Essas composições, frequentemente, eram escritas a tinta no interior de tigelas de oferendas e deixadas no túmulo; uma vez que o falecido consumia as oferendas, não poderia deixar de notar a mensagem para ele. Usando essa estratégia inteligente, os vivos podiam pedir ajuda aos pais falecidos (incluindo na mensagem lembretes de favores feitos em vida escritos de forma não tão sutil) ou culpar o falecido pelos problemas. Na verdade, se uma pessoa suspeitasse que a influência maligna de um parente morto estava por trás dos problemas recentes, ela poderia até ameaçar levar o assunto ao tribunal de Osíris no Duat. Em alguns casos, uma pessoa falecida recentemente poderia ser contatada, a fim de chegar a outra que está morta há muito mais tempo.

Na concepção egípcia do mundo, era o *akh* – “espírito transfigurado” ou “morto abençoado”, que passara no julgamento de Osíris – que mais se aproximava do significado moderno de “fantasma”. Os *akhu* tinham acesso irrestrito a todas as partes do mundo criado e, se desejassem, poderiam “assombrar” a necrópole. Eles consideravam a tumba como seu lar e podiam ser evocados contra os inimigos. Os *akhu* também poderiam entrar na casa de uma pessoa, causar pesadelos e

criar problemas caso fossem irritados. Aqueles que não conseguiram chegar ao tribunal de Osíris (que morreram violentamente ou jovens, foram executados pelo Estado ou não receberam rituais funerários adequados) foram classificados como *mut* “mortos (injustificados)”. Essas eram as piores formas de mortos malignos, às vezes chamados de “os condenados”. Como o *akhu*, eles também podiam causar problemas para os vivos, e acreditava-se que podiam tirar os filhos de seus pais. Os egípcios também temiam “inimigos” e “adversários”, nomes dados a grupos de invasores divinos do Duat, que podiam entrar na terra dos vivos para intimidar e causar problemas. Esses seres podem ocupar o corpo de uma pessoa, causando doenças e sangramento, ou usar sua influência para gerar problemas. Em particular, uma entidade chamada Nesy causou febre. Essa crença no contato com os mortos não era compartilhada por todos os egípcios; no entanto, como a famosa “Canção do harpista” relata: “Ninguém volta de lá [a morte] para falar de seu estado, para falar de suas necessidades, para acalmar nossos corações, até que vamos para onde eles foram!”

Vários contos relacionados às atividades dos espíritos foram preservados, embora muitos sejam fragmentados. No “Conto de Petese”, por exemplo, conhecido em fragmentos de papiros demóticos e provavelmente composto no século I d.C., Petese, um sacerdote de Atum, encontra um fantasma em uma tumba (ou no pátio da tumba) em Heliópolis, quando (talvez – não está claro) buscava um homem sábio para curar sua doença. Os dois andam de mãos dadas, e o fantasma ri enquanto eles conversam, mas, independentemente de quão bem eles estejam, quando Petese pergunta ao fantasma quanto tempo ainda tem de vida, este simplesmente diz para completar seus anos na terra. Irritado, Petese lança um encantamento sobre o fantasma e exige, mais uma vez, saber quanto resta de sua vida, mas o fantasma apenas diz que é impossível dizer. Mudando de assunto, Petese decide usar o fantasma

como intermediário entre ele e Osíris, na esperança de que o rei dos mortos abençoados pudesse dar algumas respostas. Mas a insistência de Petese em obter respostas e a sua recusa em deixar a presença do deus até que ele respondesse enfureceram Osíris, e o fantasma finalmente cede, dizendo-lhe que ele só teria quarenta dias de vida – aparentemente, uma punição divina por roubar ouro e prata que pertencia a Ísis. Perturbado, Petese volta para casa para contar à esposa as más notícias (depois dorme com ela), e passa os próximos cinco dias de sua vida cada vez mais curta discutindo com colegas sacerdotes por 500 moedas de prata – provavelmente, uma compensação por seu papel no próprio infortúnio – para pagar por seu enterro. Como antes, ele, finalmente, conseguiu o que queria. Criou um grupo de seres mágicos, encarregados de ajudá-lo a escrever trinta e cinco contos bons e trinta e cinco contos ruins, um ruim e um bom para cada dia restante de sua vida. Não foram feitos para entretê-lo, mas eram um presente de Petese para a posteridade. Após a sua morte, no final dos trinta e cinco dias restantes, ele é enterrado, e a viúva faz oferendas a Rê. O deus do sol, então, fala com ela na voz de Petese, para que as palavras dele entrem diretamente em seu coração. Embora o restante da história seja fragmentário, é possível que tenha terminado com Rê trazendo Petese de volta à vida, de modo que ele pudesse se reencontrar com a esposa.

No demótico “Conto de Setna-Khaemwaset e as múmias” (copiado para *Papiro Cairo 30646* no início do Período Ptolomaico), o Príncipe Setna encontra três fantasmas – o Príncipe Naneferkaptah, sua esposa Ahure e seu filho Merib – na necrópole menfita quando procurava o pergaminho mágico secreto de Toth. Em vida, Naneferkaptah havia descoberto esse pergaminho secreto em um baú no fundo de um lago em Coptos, mas, ao fazer isso, havia provocado a ira de Toth, que preferia manter seus pergaminhos secretos escondidos. Para punir o saqueador, Toth enviou um demônio assassino para fazer com que ele, a

esposa e o filho se afogassem no Nilo. Depois, ainda que Naneferkaptah tenha sido levado para ser enterrado em Mênfis, a esposa e o filho foram enterrados em uma tumba em Coptos, separando para sempre os restos mortais da família.

Descartando o conto de aflição do fantasma e ignorando o potencial de irritar Toth, Setna exige que Naneferkaptah entregue o pergaminho, mas ele se recusa, pedindo, em vez disso, que Setna ganhe de forma justa dele em um jogo de tabuleiro. Setna perdeu a partida, e, a cada derrota, Naneferkaptah levava o tabuleiro do jogo e martelava Setna no chão, até que apenas o topo de sua cabeça pudesse ser visto. Com a situação ficando desesperadora, Setna pede ajuda a seu irmão adotivo, que leva, então, amuletos mágicos que o permitem voar para sair do chão e roubar o pergaminho da mão de Naneferkaptah. Em retribuição, este garante que o infortúnio siga Setna aonde quer que ele vá, de modo que o príncipe, humilhado, finalmente devolvera o pergaminho à tumba. Como um ato de penitência, Setna viaja para Coptos para recuperar os corpos de Ahure e Merib. Ele encontra suas múmias sob o canto sul da casa do chefe de polícia e as traz de volta a Mênfis, para serem enterradas com Naneferkaptah, reunindo a família.

Magia egípcia no estilo “faça você mesmo”: um encantamento para exorcizar espíritos com cerveja

Além de ser um alimento básico da dieta egípcia, a cerveja – seja “doce”, “velha” ou “de oferenda especial” – também pode ser misturada com outros itens (frequentemente, leite, óleo ou vinho) como parte de uma receita mágica; qualquer que fosse a mistura, ela, normalmente, era deixada durante a noite antes de ser bebida. Assim, para “expulsar o sofrimento” do estômago de um homem, sementes ou frutas de rícino podem ser mastigadas e engolidas com cerveja. Papiros mágicos também podem ser embebidos em cerveja até serem dissolvidos e, em seguida, bebidos com água, permitindo que os encantamentos entrem no corpo. Mas nem sempre era necessário beber a cerveja: uma mistura de alho moído e cerveja podia ser espalhada pela casa ou pela tumba para afastar espíritos, cobras e escorpiões durante a noite. A bebida demoníaca também pode ser usada para exorcizar uma pessoa possuída por um fantasma. Portanto, se você precisa de uma boa desculpa para querer

aquele litro a mais no fim da noite, diga que está possuído por demônios, compre sua bebida e ensine aos amigos o seguinte encantamento:

Esta cerveja de Hórus [em] Khemmis que foi produzida na [cidade de] Pe, que foi misturada na [cidade de] Dep – beba espumando! O semissacerdote está de pé em seu dever. Você é a criação do caçador que vomitou plantas Znst, láudano e flores de lótus. Beba a cerveja – é para afastar a influência de um homem ou uma mulher morto que está nesta barriga que eu trouxe...

(PAPIRO HEARST [216], 14, 10-13)

PARTE III



A MITOLOGIA DOS MORTOS (OU EXPLICANDO A VIDA NO ALÉM)



OS JULGAMENTOS DO DUAT (UM GUIA)

Os egípcios tinham uma visão complexa sobre o indivíduo, uma pessoa não era simplesmente uma alma singular em um corpo físico, mas um conjunto de vários elementos, cada um com sua própria razão de ser distinta: o *ka* representava a força vital e a vitalidade da pessoa; o *ba* era a personalidade e o movimento; a *sombra* existia ao lado do corpo em vida, mas era independente após a morte; o *coração* servia como sede do pensamento e da consciência; o *nome* era fundamental para a identidade de uma pessoa; e o corpo físico era uma imagem e um recipiente para a pessoa. Esses blocos corporais e espirituais estavam integrados no todo e eram incapazes de operar sozinhos, pelo menos durante a vida.

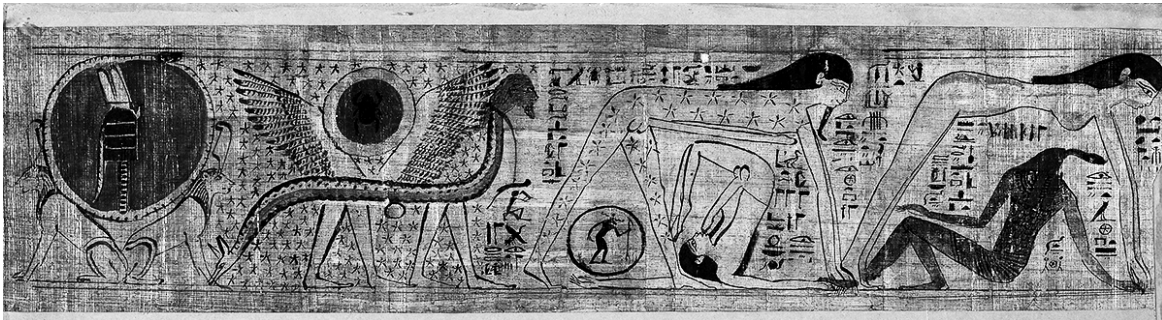
◀ A MORTE ▶

Você dorme para poder despertar; você morre para que possa viver.

(TEXTO DAS PIRÂMIDES 1975B)

Na morte, quando o corpo era privado do “sopro da vida”, as partes componentes do indivíduo se separavam. A pessoa como uma unidade se desintegrava, mas os destinos das múltiplas partes permaneciam emaranhados. A perda de um único elemento do indivíduo significava a segunda morte do todo, então todos tinham que ser cuidados e protegidos. O *ka* permanecia perpetuamente na tumba, exigindo sustento para sobreviver, enquanto o *ba* voava para o reino da vida após a morte no Duat, para existir em uma fase de transição entre a morte

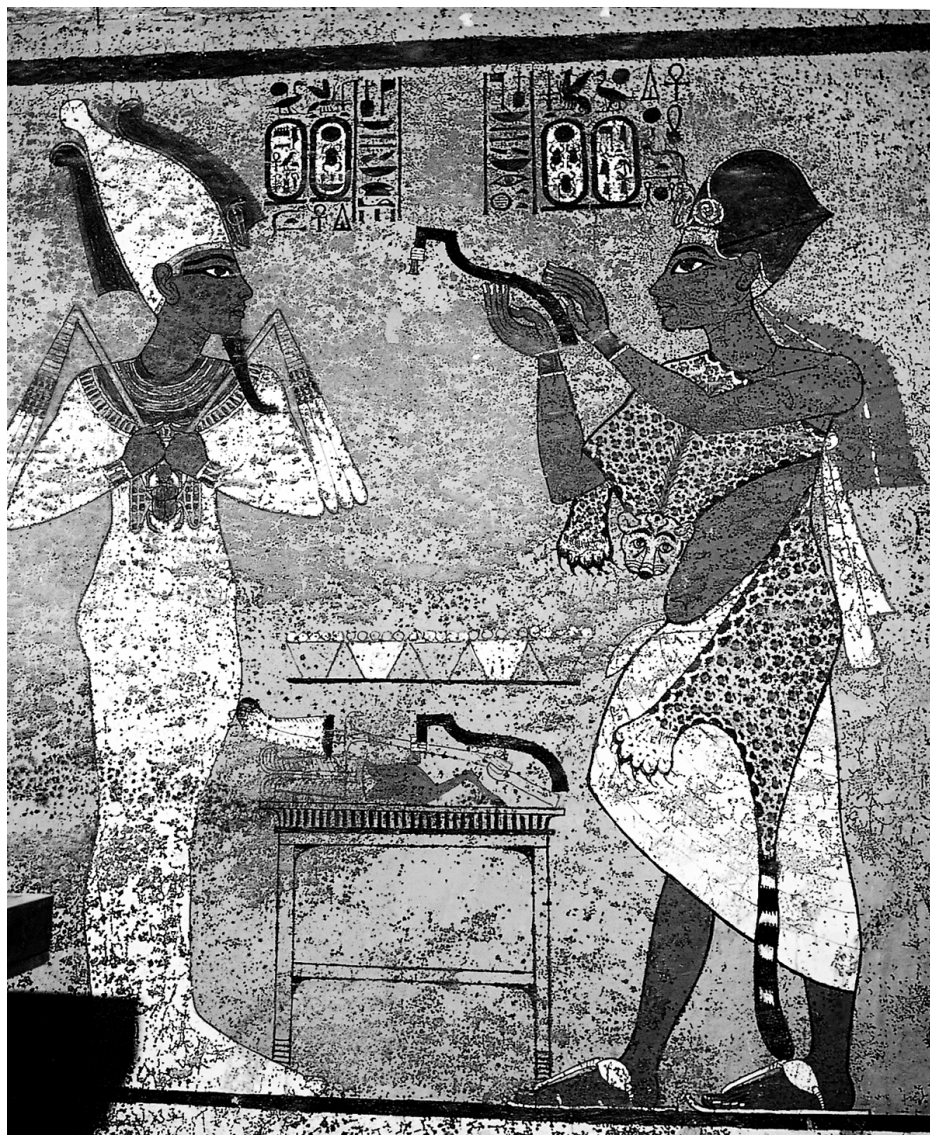
física e o julgamento, viajando de seu ponto de origem para a sala de julgamento de Osíris. O corpo, como parte integrante da personalidade do falecido, tinha que ser preservado para que o indivíduo permanecesse completo. Por essa razão, os egípcios desenvolveram a mumificação, reencenando o procedimento conduzido por Anúbis sobre o deus Osíris morto. Além da prática física da mumificação, a putrefação era repelida pela magia, seu caráter destrutivo personificado como “aquela matadora [...] que mata o corpo, que apodrece o escondido, que destrói uma multidão de cadáveres, que vive matando os vivos”. A propósito, há apenas uma representação conhecida da morte personificada no *Papiro de Henuttawy* (BM 10018), “Morte, o grande deus, que fez deuses e homens”, mostrada como uma cobra alada de quatro patas, com a cabeça de um homem e uma cauda terminando na cabeça de um chacal.



À esquerda, a cobra alada de quatro patas que representa a morte.

Ao preservar o corpo, os egípcios garantiam que seus elementos espirituais tivessem um receptáculo para o qual retornar – um lugar para se recarregar e renovar. As estátuas inscritas com o nome do falecido serviam a um propósito semelhante, agindo como *backup* no caso de o corpo ficar irreconhecível ou destruído. O coração permanecia no corpo, único órgão interno a ser deixado no lugar, como era necessário no julgamento final: sem o seu coração, o falecido não tinha chance de se juntar às fileiras dos justos, os mortos abençoados.

Uma vez preservado, o corpo tinha que se tornar habitável para o *ba* novamente. Isso exigia uma cerimônia chamada “abertura da boca”, que permitia ao falecido recuperar suas funções, permitindo-lhe comer e beber (apesar de estar morto). Esses rituais reconectavam os aspectos separados da pessoa e “reanimavam” o corpo, garantindo sua existência continuada. Ele agora podia receber oferendas de alimentos dos vivos – de parentes que vinham passar um tempo com os ancestrais em dias de festa ou mesmo de qualquer pessoa que estivesse vagando pela capela da tumba e fosse tentada a entrar. Se as oferendas físicas não pudessem ser trazidas, as inscrições da tumba, listando itens de comida e bebida, poderiam servir como um substituto viável, magicamente manifestando um verdadeiro banquete *post-mortem* por meio de sua existência nas paredes da tumba.



Uma cerimônia de “abertura da boca” para a múmia de Tutancâmon (à esquerda).



O *ba* era representado, tipicamente, como um pássaro com cabeça humana.

Agora o falecido não apenas podia comer e beber, mas também podia falar; isso era muito útil para o seu *ba*, que havia sido lançado ao Duat após a morte em uma jornada para o seu julgamento. Ele tinha que recitar encantamentos mágicos e anunciar os nomes dos habitantes perigosos do Duat para, então, adquirir poder sobre eles. A repetição do nome do falecido pelos vivos também aumentava sua chance de sobrevivência. É por isso que, nas inscrições da tumba, o nome é encontrado repetidamente. Uma inscrição do nome poderia cair com

algum gesso solto e estilhaçar no chão, mas não centenas deles. Havia uma medida de segurança nos números.

◀ ENTRANDO NO DUAT ▶

Eu chego na Ilha dos Moradores do Horizonte, eu saio do portão sagrado. O que é? É o Campo de Juncos, que produz as provisões para os deuses que estão ao redor do santuário. Quanto àquele portão sagrado, é o portão dos Sustentáculos de Shu. Caso contrário, está dito: É o portão do Duat. Está dito: É a porta pela qual meu pai Atum atravessou quando prosseguiu para o horizonte oriental do céu.

(LIVRO DOS MORTOS, ENCANTAMENTO 17)



Um habitante do Duat perigosamente armado.

Anúbis

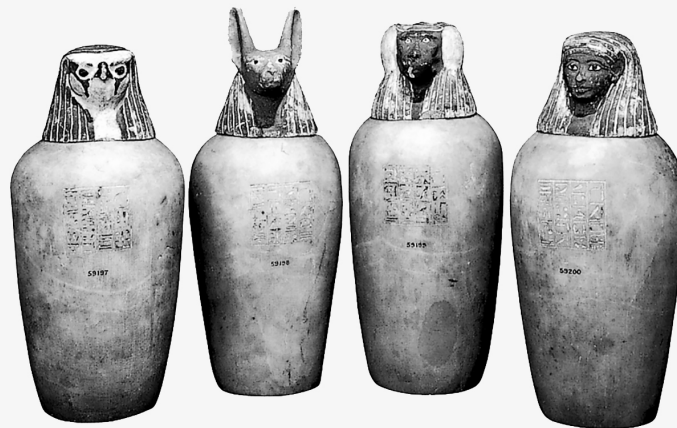
A principal responsabilidade de Anúbis entre os deuses era guardar a necrópole e supervisionar o embalsamamento do falecido – papel que ele desempenhou pela primeira vez para Osíris. Ele também trazia os mortos perante Osíris para o julgamento. Diz-se, constantemente, que sua companheira é Input, mas sua linhagem difere dependendo da fonte; ele é citado como filho de Osíris e Néftis, ou de Bastet, ou mesmo de Seth. Algumas fontes citam Qebhut como filha de Anúbis, com a “irmã do rei”. Uma cobra celestial, Qebhut (“Ela das águas frias”), ajudou na ressurreição do falecido e derramou água dos quatro jarros *nemset* para purificar o coração.

Tait

Tait era uma deusa da tecelagem, que fornecia as bandagens para envolver a múmia e também tecia a cortina da tenda da purificação. Nos *Textos das pirâmides*, ela veste o rei, guarda sua cabeça e reúne seus ossos. O morto, muitas vezes, deseja usar roupas tecidas por Tait, talvez para uma espécie de tanga.

Os quatro filhos de Hórus

Embora referidos como filhos do deus Hórus, esses quatro deuses – Duamutef, Qebhsenuf, Imsety e Hapy – também eram os *baw* do deus. Eles protegiam os órgãos internos do falecido, que eram colocados em jarros canopos individuais e armazenados ao lado da múmia em uma arca canópica.



Os quatro filhos de Hórus protegiam as vísceras do morto, que eram armazenadas nos jarros canopos.

Você fecha os olhos e dá o último suspiro. O mundo desce na escuridão. Seu coração para de bater. Você abre os olhos e não está mais deitado na cama, cercado por entes queridos chorando, mas sim em um vasto deserto diante de um grande portal. Você está, agora, no Duat, uma

palavra frequentemente traduzida como “Mundo dos Mortos”, mas que, na realidade, se referia a um lugar que fazia parte do mundo criado tanto quanto qualquer lugar que você pudesse visitar quando vivo, mas que era simplesmente fora do alcance dos vivos. Ao consultar o *Livro dos mortos*, enterrado com você na tumba durante o seu funeral e, agora, magicamente acessível, você sabe que esse é o início de uma aventura repleta de desafios, que pode, muito provavelmente, terminar com a sua segunda morte – a obliteração da sua existência. Para os egípcios, a morte física não era uma morte verdadeira, apenas uma mudança de circunstâncias; a verdadeira morte ocorria no Duat, pelas mãos de demônios ou ordenada por Osíris para aqueles que viveram uma vida injusta.

Apesar da ansiedade que a ideia desse encontro com o Grande Deus poderia criar, isso ainda estava muito longe. Em primeiro lugar, os muitos desafios do Duat tinham que ser superados antes mesmo que você pudesse se aproximar da sala do julgamento de Osíris. E o próprio Duat não era um lugar para ficar. Era um lugar miserável, como relata o *Livro dos mortos*: um deserto, sem água nem ar, profundo, escuro e insondável, onde não havia amor. Atravessar o Duat poderia não ser particularmente agradável – certamente, seria uma experiência brutal e angustiante –, mas ficar parado tampouco era uma boa opção. Somente enfrentando suas provações você poderia chegar ao tribunal e, tendo sido avaliado pelos deuses, poderia ser aceito como um dos mortos transfigurados, gloriosos, que apareciam como divindades e eram autorizados a circular livremente por todo o mundo criado. Como você escolhia passar a eternidade dependia inteiramente de você.

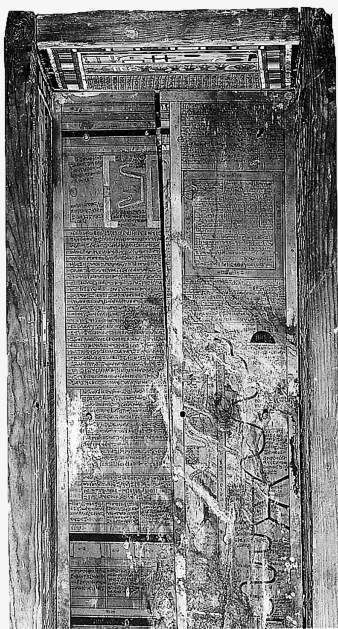
Então você recém chegou ao Portão Sagrado na Ilha dos Moradores do Horizonte, o início de sua longa e perigosa jornada. Olhando para o Leste para se orientar, percebe que o céu está no topo de uma montanha. O *Livro dos mortos* (guia de viagem para a vida após a morte!) diz que

essa é a montanha de Bakhu. De acordo com o texto, a montanha tem 300 varas²⁴ de comprimento e 150 de largura, e Sobek, Senhor de Bakhu, mora no lado leste, onde habita um templo feito de cornalina. No topo, vive uma cobra chamada “Aquele que está queimando”, com 30 côvados de comprimento; seus primeiros 8 côvados são feitos de sílex e seus dentes brilham. Na verdade, essa cobra tem um brilho tão poderoso que pode parar a barca sagrada do deus do sol e engolir até 7 côvados das águas sagradas. Felizmente, nessas ocasiões, o livro o tranquiliza: Seth arremessa uma lança de ferro na cobra, fazendo-a vomitar tudo o que engoliu. Seth, então, coloca a cobra diante dele e diz: “Volte para a faca afiada que está em minha mão! Estou diante de você, navegando corretamente e vendo ao longe”.

Dada a descrição do livro, você olha para o topo da montanha e decide que é melhor manter distância. Mas para onde ir agora? O *Livro dos mortos* fornece algumas das respostas, citando habitantes importantes e características geográficas, embora nunca apresente um mapa verdadeiro. Em vez disso, apresenta apenas a relação dos diferentes locais uns com os outros, ou o tempo gasto para viajar entre eles.

◀ MAGIA NO DUAT ▶

Assim como em vida, você também é auxiliado pela magia no Duat. Os encantamentos do livro permitem que você assimile características dos deuses, que lhe fornecem autoridade divina, e, portanto, você adquire a capacidade de repelir inimigos, impedir de ser contido, lutar contra a putrefação e, até mesmo, se salvar da decapitação. Para garantir que você esteja abastecido por completo com habilidades mágicas, o barqueiro dos mortos é enviado assim que você chega para navegar rio acima até a Ilha do Fogo, a fim de coletar a magia onde quer que ela esteja, tudo para que você possa utilizá-la.



O livro dos dois caminhos, pintado no interior de um caixão.

Um mapa do Duat: O livro dos dois caminhos

Embora não esteja incluído no *Livro dos mortos*, os mapas do Duat surgiram durante o Reino Médio. Eles foram pintados no interior dos caixões e faziam parte de uma composição chamada *O livro dos dois caminhos*.

Ele descreve o deus do sol viajando de Leste a Oeste por um canal azul e, em seguida, sua passagem por um caminho escuro através do céu exterior de Oeste para Leste. Ambos os caminhos foram separados pelo “Lago de Fogo dos Manejadores de Facas”, que é vermelho. O mapa indica a localização de alguns locais, como a Mansão de Toth no Lugar de Maat, uma mansão de Osíris, estruturas e paredes altas de pederneira ou chamas; hidrovias; e santuários. Alguns lugares deveriam ser visitados; outros, evitados.

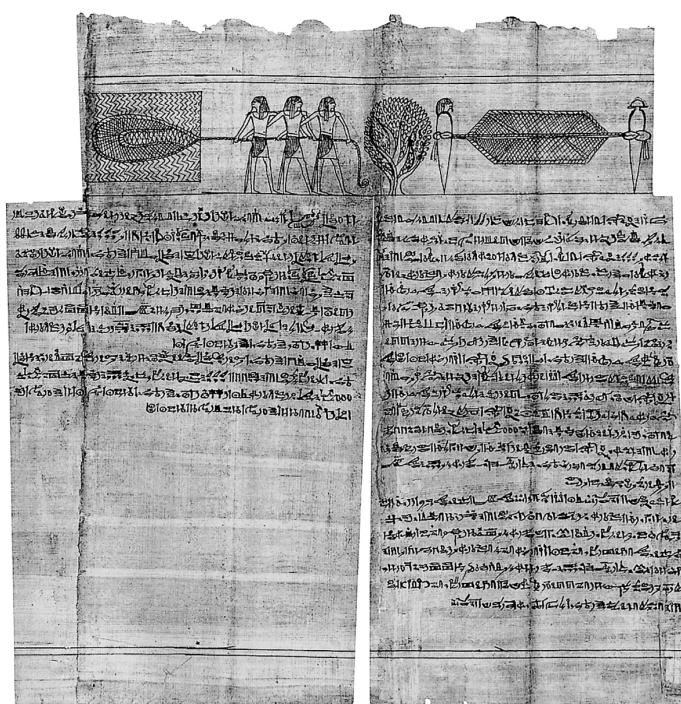
Por toda parte, a terra estava povoada por demônios empunhando facas que tentavam bloquear o progresso do morto. Esses demônios tinham nomes assustadores, incluindo “Cara de cachorro, cuja forma é grande [...]”, “Aquele que é quente”; “O

de face longa que afasta os agressores...” e “Aquele que engole; aquele que está alerta”. Em *O livro dos dois caminhos*, o falecido faz uso da magia para passar por esses demônios e chegar a Rostau, “a necrópole”, um lugar “na fronteira do céu”, onde o cadáver de Osíris está “preso na escuridão e cercado por fogo”. Lá, ele encontra um salão dividido por três paredes de fogo, e passa por elas para alcançar os caminhos da confusão. O morto, então, viaja com Toth e se identifica com Rê, navegando em seu barco. Depois de passar por (normalmente) sete portões, ele chega a Osíris e lhe oferece o “olho de Hórus”. O morto, agora identificado com Toth, então passa a eternidade assistindo Rê proferir um discurso sobre seus feitos poderosos.

Como achar seu caminho

A princípio, pode parecer suficiente saber os nomes e as descrições dos demônios e as localizações no Duat para conseguir avançar na jornada, especialmente porque os próprios deuses e os espíritos devem preparar um caminho para você em meio ao terreno perigoso. Com esse conhecimento, esteja certo de que alcançará Osíris.

Conhecer os nomes das armadilhas também é útil. Os Encantamentos 153a e b do *Livro dos mortos* apresentam uma ilustração de uma rede gigante esticada entre o céu e a terra por pescadores, que também são “deuses da terra, os antepassados dos Engolidores”. Nessa rede, eles esperam pegá-lo durante suas tentativas de impedir aqueles que não são adequados para entrar na próxima vida. Ao recitar o encantamento, você anuncia que não será pego como os inertes ou errantes: tem poder sobre a rede, porque conhece as suas partes e também o seu nome: “A que abraça o todo”.



Duas redes para se evitar no Duat: numa piscina (à esquerda) e estendida entre duas estacas (à direita).

Self-service no Duat

No Encantamento 189, depois de declarar repetidas vezes o que vai comer no Duat (principalmente quatro pães da casa de Hórus e três da casa de Toth, e, definitivamente, não fezes ou urina) e, em especial, onde (“sob aquele sicômoro de Hathor” ou “sob os galhos da árvore *djebatnefret*”), o falecido, enfim, é questionado

por “Aquele que não pode contar”: “Você viverá dos bens de outra pessoa todos os dias?” Ao que ele responde que, além dos suprimentos já mencionados e fornecidos divinamente, ele vai arar as terras no Campo de Juncos, refutando, de forma rápida, a insinuação velada do demônio de que ele é um aproveitador na vida após a morte. Esses campos, relata o falecido, são guardados pelos filhos gêmeos do rei do Baixo Egito e arados pelo “maior dos deuses do céu e dos deuses da terra”.

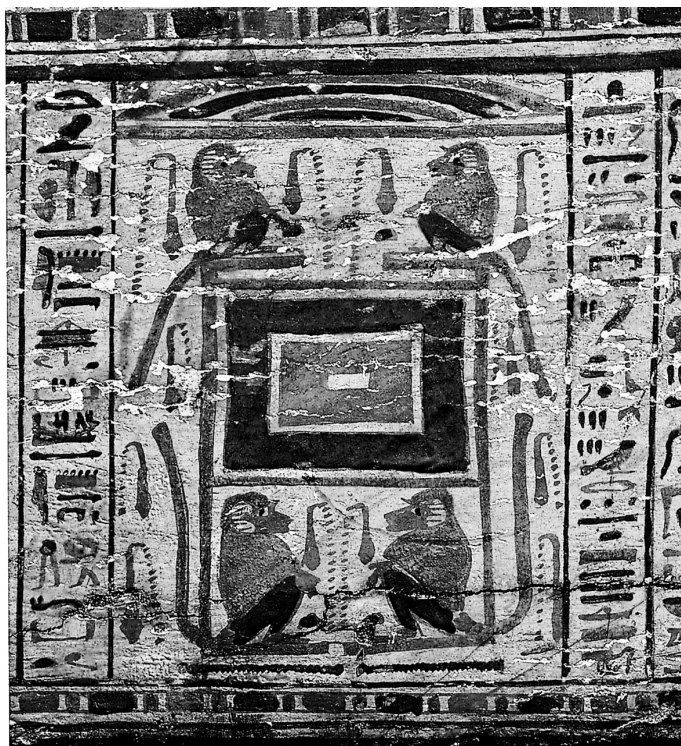
O que comer e beber

Certos encantamentos também garantirão que você não precise comer fezes, beber urina ou andar com a cabeça para baixo enquanto estiver no Duat. Eles podem fornecer pão e outros alimentos dos quais os deuses vivem. Pão de trigo branco ou pão de Geb e cerveja de cevada vermelha de Hapi do Lugar Puro compõem o cardápio preferido no Duat, para ser comido sob os galhos da árvore de Hathor. As barcas diurna e noturna do deus do sol também distribuem pão e cerveja, embora, se tudo o mais falhar, sete vacas e seus touros fornecerão porções diárias de pão e cerveja.

◀ LOCAIS DE INTERESSE ▶

Dando uma olhada no conteúdo do *Livro dos mortos*, você percebe que as principais características do Duat são os portões, os montes e as cavernas, e, então, você começa a tentar memorizar a aparência desses lugares e os seus ocupantes. A geografia do Duat é bastante confusa para os recém-falecidos. Olhando para o primeiro encantamento do livro, você pode ficar preocupado com as cobras de Rostau, por exemplo, que vivem da carne de homens e engolem seu sangue. Felizmente, o encantamento ajuda a afastar essas cobras. Em relação a Rostau, você, rapidamente, descobre que seu portão sul está em Naref e seu portão norte está no Monte de Osíris. O Encantamento 17 acrescenta que há um Lago de Fogo entre Naref e a Casa da Comitiva. O Lago de Fogo queima os pecadores e purifica os justos, e é uma característica da

geografia egípcia da vida após a morte desde o Reino Antigo. Sua localização, entretanto, muda com o tempo. No Reino Novo, o Lago de Fogo é tipicamente representado como uma piscina quadrada ou retangular de água, com um babuíno de cada lado, cada um acompanhado pelo símbolo hieroglífico do fogo. Em *O livro dos dois caminhos* ele pode ser acessado por dois portões: o Portão das Trevas e o Portão do Fogo.

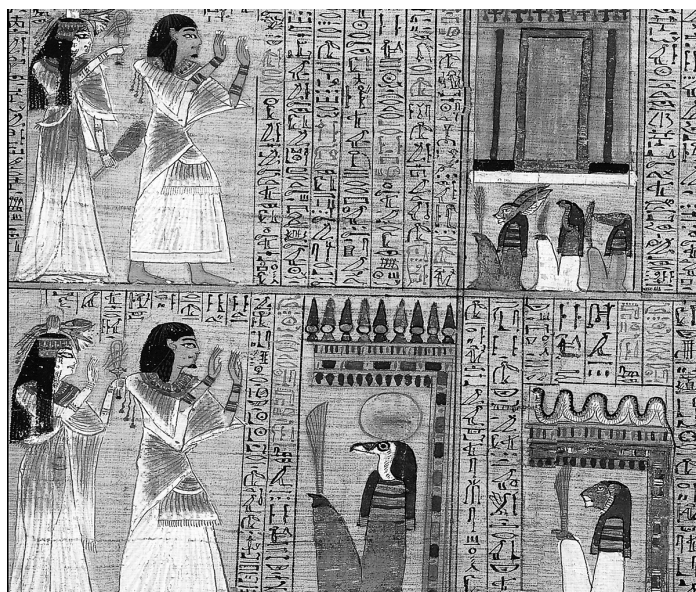


O Lago de Fogo circundado por babuínos.

Os portões do Duat

A característica mais importante da paisagem do Duat são, provavelmente, os seus portões, uma vez que deve-se passar por eles para chegar a Osíris. A paisagem do Duat consiste em uma série de subdivisões, como uma cidade dividida em setores, cada um acessível apenas por um portão – ou como um palácio ou templo, em que, quanto mais se passa ao longo de seu eixo, mais restrito o acesso se torna.

Os portões do Duat, às vezes, são descritos como estruturas muito elaboradas, decoradas com os sinais de *ankh* e *djed* e exibindo frisos *khekher* (fileiras de juncos verticais, usados para decorar a parte superior das paredes) e cornija cavetto (um tipo de moldura curva para fora no topo das paredes). O número de portas difere dependendo do encantamento. De acordo com os Encantamentos 144 e 147, existem sete portões antes que Osíris seja alcançado, cada um com um guardião, um guarda e um relator – todos demônios temíveis armados com facas, ou com espigas de milho, um pouco menos aterrorizantes. Alguns são mumiformes e com cabeça de animal, outros são puramente animais. Chegando ao primeiro portão do Duat, você se depara com um guardião chamado “Aquele cujo rosto está invertido, o multiforme”. Ao lado dele, você avista o guarda, chamado “Bisbilhoteiro”, enquanto o relator é apropriadamente chamado de “O de voz alta”. Após você ter pesquisado o nome de cada demônio no *Livro dos mortos* e falado em voz alta, o porteiro declara que você é digno de passagem, permitindo que siga para a próxima divisão do Duat e os outros obstáculos seguintes. Se algum dos guardiões parecer menos do que impressionado com você, o Encantamento 144 fornece um longo discurso, com o objetivo de convencê-los de seu valor; exorta-o a salientar, entre outras coisas, que você nasceu em Rostau; que lidera os deuses no horizonte na comitiva sobre Osíris; que é um mestre dos espíritos; e que carrega o olho de Hórus. Depois, se isso ainda não funcionar, você pode seguir a sugestão do encantamento de dizer ao guardião que seu nome é mais poderoso do que o dele, e que você é aquele que “eleva a verdade a Rê e destrói o poder de Apófis”: “Eu sou aquele que abre o firmamento, o que afasta a tempestade, que dá vida à tripulação de Rê e que ergue oferendas para o lugar onde eles estão”.



Guardiões com cabeça de animais protegendo os portões do Duat.

Por outro lado, se você usar o Encantamento 146, há muito mais portões para atravessar: na “Casa de Osíris no Campo de Juncos”, 21, cada um guarnecido por dois demônios, uma guardiã e um porteiro. A primeira é a “Senhora do tremor; a de nobres fortificações; soberana; senhora da destruição; aquela que prediz coisas, a que repele tempestades e a que resgata os que foram roubados dentre os que vêm de longe” – bastante difícil de pronunciar quando confrontado por uma criatura demoníaca aterrorizante (e armada)! O porteiro, por outro lado, é sucintamente chamado de “Terrível”, o que é um pouco mais fácil de dizer num momento de estresse. Entre as outras deusas do portão encontra-se o oitavo guardião, chamado de “O que é quente nas chamas, destruidor de calor, o de lâmina afiada, o de mão veloz, o que mata sem aviso, a quem ninguém passa por medo de sua dor”. Seu porteiro é chamado de “Aquele que protege a si mesmo” – o que não é surpreendente, dada a natureza violenta de sua deusa do portão.

No *Livro dos mortos*, encontramos dois números diferentes de portões: 7 ou 21. Para tornar a questão mais confusa, no *Livro dos portões*, um dos livros da vida após a morte esculpido nas paredes dos túmulos reais do Reino Novo, há 12 portões, um para cada hora da noite, com cada um deles, mais uma vez, guardado por um demônio. Essas inconsistências são resultado da relutância dos antigos egípcios em descartar uma ideia antiga – por que remover um encantamento potencialmente correto quando você pode apenas citar todas as alternativas?

Os montes

Ao vagar pelo Duat, uma das características da paisagem que pode chamar a atenção são os inúmeros montes. Dos catorze montes mencionados no Encantamento 149, onze são verdes e três são amarelos. O primeiro monte é verde. Lá, os homens vivem de pães *shen* e jarras de cerveja. O deus Rê-Horakhty mora no segundo monte (que também é verde). O terceiro monte (novamente verde) é mais sinistro: esse é o monte dos espíritos, sobre o qual ninguém viaja, “ele contém espíritos, e sua chama é eficaz para queimar”. O quarto monte é (você adivinhou) verde e tem montanhas gêmeas muito altas; tem 300 varas de comprimento e 150 de largura. Uma cobra de 70 côvados de comprimento, conhecida como “Lançadora de facas”, vive lá, decapita e come as cabeças dos espíritos para sobreviver. O quinto monte (verde) é um Monte de Espíritos, pelo qual os homens não passam, “os espíritos que estão nele estão a 7 côvados de suas nádegas e vivem nas sombras dos inertes”. O sexto monte (verde) é uma “caverna sagrada para os deuses, secreta e dos espíritos, inacessível aos mortos” e parece ser habitada por uma criatura parecida com uma enguia. O deus que mora lá é “Caçador do peixe *adju*”. Se você escalar esse monte, deve visitar os deuses de lá, preparar bolos para eles e usar sua magia para impedir que o Caçador do peixe *adju* tenha poder sobre você.

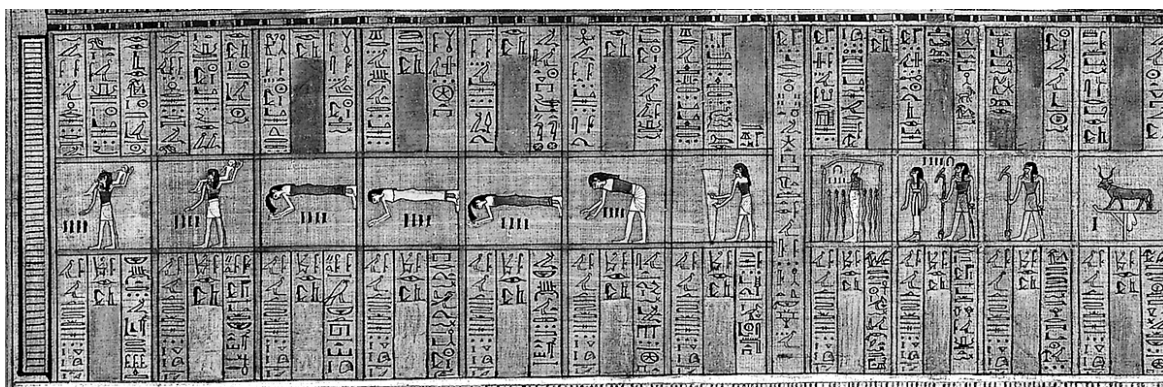
O sétimo monte (verde) é a Montanha da serpente-*rerek*. Esse animal tem 7 côvados de comprimento e vive de espíritos. É uma besta formidável, e você deve ter medo do seu veneno e da sua mordida. O

livro sugere que você invoque o violento deus Mafdet (cf. p. 154) para cortar sua cabeça. Um deus chamado “O grande de Hahotep” mora no oitavo monte (verde) e o protege para que ninguém se aproxime. O nono monte é amarelo (surpresa!) e é chamado de “Cidade-Ikesy e o olho que captura”. Diz-se que essa cidade está “escondida dos deuses, dos quais os espíritos têm medo de aprender o seu nome, do qual ninguém entra ou sai, exceto aquele deus augusto que está em seu ovo (o deus criador, provavelmente Atum-Rê), que projeta seu medo nos deuses e nos espíritos: abre-se com fogo, e seu sopro é a destruição para narizes e bocas”. O décimo monte é chamado de “Platô” e é amarelo. Apesar do nome despretensioso, é um lugar assustador, onde deve-se ordenar aos habitantes que se deitem de bruços até que você passe, para que eles não possam tomar seu espírito ou sua sombra. O décimo primeiro monte é verde e cheio de segredos, os quais são tão secretos que os espíritos não vêm ou vão até ele com medo de revelar o que veem. O décimo segundo monte (verde) é conhecido como “Monte de Wenet, que fica na frente de Rostau”. Os deuses e os espíritos não podem se aproximar desse monte, e quatro cobras moram lá, cada uma chamada de “Destruição”. O décimo terceiro monte é verde e se chama “Aquele que abre a boca, uma bacia de água”. Ninguém tem poder sobre esse monte. Sua água é fogo, de modo que ninguém pode beber dela, e seu rio está cheio de papiros. O (último!) décimo quarto monte, chamado “Monte de Kheraha”, é amarelo. Desvia o Nilo e o faz vir carregado de cevada. A cobra que lhe pertence está na caverna de Elefantina, na nascente do Nilo.

As cavernas

Viajando pelo Duat, você também encontrará 12 cavernas, cada uma habitada por várias divindades surpreendentemente úteis. Os deuses da oitava caverna têm formas misteriosas e respiram ar. Entre eles, há os que seguem Osíris e que garantem que você esteja em repouso em sua múmia; também “Aquele que se levanta”, que permite que você adore Rê

quando ele se levanta; e “Aquele que está escondido, que o torna forte no salão de Geb”, entre muitos outros. Sherem, por exemplo, impede que o mal se aproxime de você no Duat. Diz-se que os deuses da décima caverna clamam em voz alta e possuem mistérios sagrados. Aqui, aqueles que pertencem ao sol te iluminam. Nas outras cavernas, o deus Iqeh garante que você esteja na presença de Rê, e que você cruze o céu para sempre com ele. Iqen afasta todo o mal; o Destruidor limpa a sua visão, para que você possa ver o deus do sol; e “Aquele cuja cabeça é vermelha” garante que você tenha poder sobre as águas.



As cavernas do Duat e seus habitantes.

◀ ANDANDO POR AÍ ▶

O *Livro dos mortos* faz poucas menções sobre como se deve atravessar o Duat. Ao que parece, você deve empreender sua jornada a pé ou de barco pelo rio. No entanto, se você se cansar de caminhar ou sofrer de enjoo, poderá se transformar, magicamente, em uma variedade de formas: o Encantamento 13 permite que você se torne um falcão ou uma fênix; o Encantamento 77 o transforma em um falcão de ouro, com 4 côvados de comprimento e asas formadas por uma pedra verde; o Encantamento 79 permite que você se torne um ancião do tribunal; os Encantamentos 81a e b permitem que você se transforme em um lótus; o Encantamento 83 transforma você em uma fênix; o Encantamento 84,

em uma garça; o Encantamento 85, em uma alma vivente, que não entrará no local de execução; o Encantamento 86, em uma andorinha; o Encantamento 87, em uma cobra; e o Encantamento 88, em um crocodilo. Você pode até assumir a forma de deuses, como Atum ou Ptah. Finalmente, apenas para cobrir todas as possibilidades, o Encantamento 76 permite que você se transforme em qualquer coisa que desejar.

Em vários pontos da jornada, entretanto, o barqueiro celestial complica seus planos de viagem. Ao encontrá-lo (seu nome é Mahaf), o livro diz que você deve pedir a ele que vá e acorde Aqen, que está no comando da balsa. Mas, antes disso, Mahaf começa a inventar desculpas para explicar por que o barco não é navegável. Peça-lhe para trazer a “barca construída de Khnum do Lago dos Pés”, e Mahaf dirá que ela está em pedaços e armazenada no estaleiro. Quando Mahaf aponta que “ela não tem tábuas, não tem proa, não tem popa²⁵, não tem remos”, você deve lembrá-lo de que “suas tábuas são as gotas de umidade que estão sobre os lábios de Babi; sua popa é o cabelo que está sob a cauda de Seth; sua proa é o suor que está nas costelas de Babi; seus remos são as mãos da contraparte feminina de Hórus. Ela foi construída pelo olho de Hórus, que deve guiá-la para mim”.

De acordo com o livro, Mahaf, então, ficará preocupado com quem guardará seu barco, ao qual você deve sugerir o animal *senemty* (não identificado). Depois, Mahaf argumentará que venta muito e o barco não tem mastro. Você deve responder dizendo a ele para trazer o falo de Babi, pois isso fará o trabalho admiravelmente. Após algum tempo, Mahaf cederá e partirá para buscar Aqen (“O que é?”, Aqen dirá. “Eu estava dormindo.”). Aqen, longe de ser seu sensato salvador, apresentará seus próprios problemas, sendo um deles a falta de um fiador, deixando você sugerir uma solução como de costume. Mesmo quando o barco

finalmente chegar, seus problemas ainda não terão terminado – antes que você possa navegar, cada componente do barco exigirá ser nomeado.

◄ OS HABITANTES LOCAIS (OU OS HABITANTES DO DUAT) ►

Na morte, você tem que lidar não apenas com a geografia desconhecida do Duat e com demônios estranhos dos portões, mas também com a população em geral, que é assustadora. Conforme você percorrer os caminhos do Duat, os seus passos por meio da escuridão serão iluminados pela magia, e você poderá encontrar criaturas andando com a cabeça para trás, os olhos nos joelhos, que são demônios conhecidos por decepar cabeças. Inimigos rebeldes também são uma fonte de perigo, então, além da roupa, das sandálias, do cajado e da tanga, o *Livro dos mortos* o incentiva a levar todas as suas armas para cortar pescoços. Basicamente, qualquer criatura que você encontrar pode ser potencialmente hostil, mas, sabendo o nome do demônio, você ganha controle sobre ele, transformando-o de uma ameaça em um protetor. Dessa forma, deuses com nomes como “Aquele que queima os rebeldes”, “Aquele que leva corações para comer”, “Aquele que dança em sangue” e “Aquele que retalha humanos mortos” tornam-se um pouco menos intimidantes.

Demônios com formas animais também têm o poder de interferir e precisam ser combatidos com encantamentos, com o apoio de uma grande faca ou uma lança. Crocodilos, em particular, podem roubar suas habilidades mágicas; então, se você ficar cercado por um grupo de oito crocodilos liderados por aquele que vive nas Estrelas Incansáveis, deve lutar contra eles com sua lança. Como de costume, ao se deparar com uma ameaça, saber o nome do inimigo é uma vantagem. “Voltem! Retirem-se! Para trás, ó, perigoso!” O Encantamento 31 relata o encontro com um crocodilo: “Não venha contra mim, não viva pela

minha magia; que eu não tenha que dizer esse seu nome ao Grande Deus que o enviou; ‘Mensageiro’ é o nome de um e Bedty é o nome do outro”. Existem, também, serpentes malignas, incluindo a serpente-*rerek*, a quem você diz: “Ó, serpente-*rerek*, saia daqui, pois Geb me protege; levante-se, pois você comeu um rato, que Rê detesta, e mastigou os ossos de um gato pútrido”. Uma serpente morde um asno e é mencionada como “Aquele que engoliu um asno”. Em outras ocasiões, você deve lutar contra Apófis, assumindo a identidade de Rê para fazê-lo. Você também pode ser incomodado pelo besouro *apshai* durante sua jornada, mas o encantamento para repeli-lo é: “Vá embora de mim, ó, lábios tortos! Eu sou Khnum, Senhor de Peshnu, que envia as palavras dos deuses para Rê, e relato os casos a seu mestre”.

O deus Babi

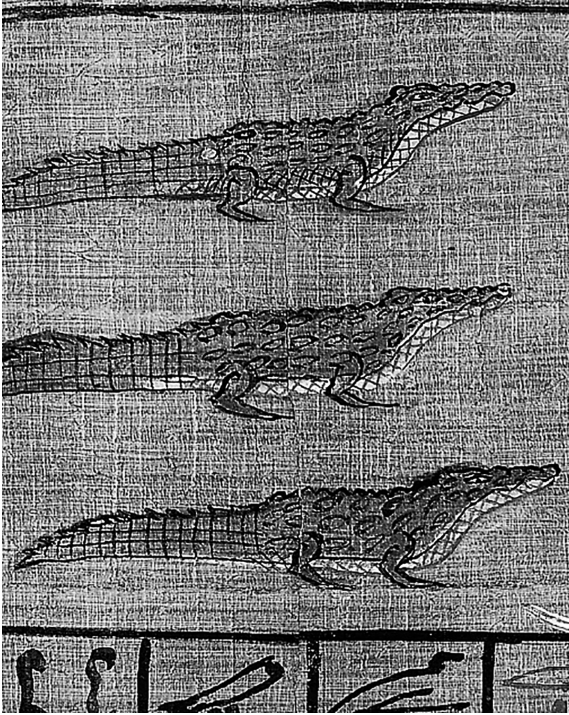
Mencionado como aquele “com orelha vermelha e ânus roxo”, Babi era um babuíno agressivo, que vivia de entranhas humanas e até roubava oferendas da obscuramente chamada “deusa da liteira”. Ele, às vezes, é associado a Seth e pode usar seus poderes para afastar serpentes e outras criaturas perigosas. Seu falo servia como o ferrolho da porta do céu, permitindo que fosse aberto e fechado, e também como o mastro da balsa do Duat. Embora ele não tivesse um culto formal, as associações fálicas de Babi, junto à sua virilidade divina, o levaram a ser invocado em encantamento para a proteção e a cura do pênis. Já conhecemos Babi como “filho mais velho de Osíris” (cap. 3) e como o deus que ofendeu profundamente o Senhor Universal em “As contendas de Hórus e Seth” (recontada no cap. 4).

Existem, também, demônios da vida após a morte que tentam afastá-lo de seu comportamento de *maat*, em vez de apenas tentar matá-lo (de novo). Um desses seres para manter-se atento é o responsável pelos mortos hostis, Gebga, normalmente descrito como um corvo negro. Ele vive de excremento e o tenta a comer excremento também, explicando que é o excremento de Hórus e Seth (e, portanto, provavelmente não é tão horrível). Essa tentação é um tema comum. Em certo ponto dos *Textos dos caixões*, o falecido é tentado a comer fezes das nádegas de

Osíris. Isso reflete um mundo de cabeça para baixo – um aspecto comum no Duat – mas que você deve rejeitar.

Você também pode encontrar o demônio Iaa – uma manifestação do mundo dos vivos invertida. Ele vive de fezes, bebe urina, tem uma língua entre as pernas e um falo na boca. Diz-se que Iaa esteve na barriga do criador antes que a existência surgisse. Ele acabou sendo expulso como excremento e se tornou a encarnação do negativo.





O Duat não é um local para se entrar desarmado. Aqui, Nakht luta contra o irritante besouro apshai com uma faca; depois, contra três crocodilos; e, posteriormente, contra uma serpente, chamada “Aquele que engoliu um asno”.

Shezmu

Shezmu era uma divindade para se ter como amiga, em vez de fazê-la inimiga. Como deus das prensas de vinho e óleo, você poderia esperar que ele fosse uma presença jovial no Duat, e talvez até fosse, mas Shezmu também utiliza suas prensas para usos mais sangrentos, apertando as cabeças dos condenados. Ele também abate e cozinha deuses para que o rei possa comer seus corpos e absorver sua força. Por outro lado, é o fornecedor de perfume aos deuses.

24. Vara é uma antiga medida de comprimento utilizada por diversas sociedades antigas: 1 vara equivale a 100 cúbitos no Egito Antigo [N.T.].

25. A proa corresponde à parte dianteira do navio, e a popa, à parte traseira da embarcação [N.T.].

SEU JULGAMENTO E SUA VIDA COMO UM AKH

Tendo navegado o caminho pelas provas do Duat, você, agora, chega ao destino final – o Salão do Julgamento de Osíris, chamado de Salão da Dupla Justiça. Depois de ser questionado, e após cada portal do corredor exigir que você o nomeie (por exemplo, os batentes da porta o deterão para dizer: “Não permitiremos que você passe por nós, a menos que diga o nosso nome”. E você poderá responder: “Prumo de Toth’ é o seu nome”), a porta pergunta a qual deus você deve ser anunciado.

“Diga ao Intérprete das Duas Terras”, você deve responder.

“Quem é o Intérprete das Duas Terras?”

“É Toth.”

Talvez, ouvindo seu próprio nome, Toth, então, se aproxime para questioná-lo ainda mais.

“Agora”, diz Toth, “por que você veio?”

“Eu vim aqui para relatar”, você responde.

“Qual é a sua condição?”

“Estou livre de todos os delitos, evitei a contenda daqueles em seu dia, eu não sou um deles.”

“Para quem devo anunciá-lo?”

“Para aquele cujo telhado é de fogo, cujas paredes são cobras vivas, cujo chão da casa está inundado.”

“Quem é ele?”

“É Osíris.”

“Prossiga, você foi anunciado. O olho é o seu pão, o olho é a sua cerveja, o olho é a sua oferenda na terra.”

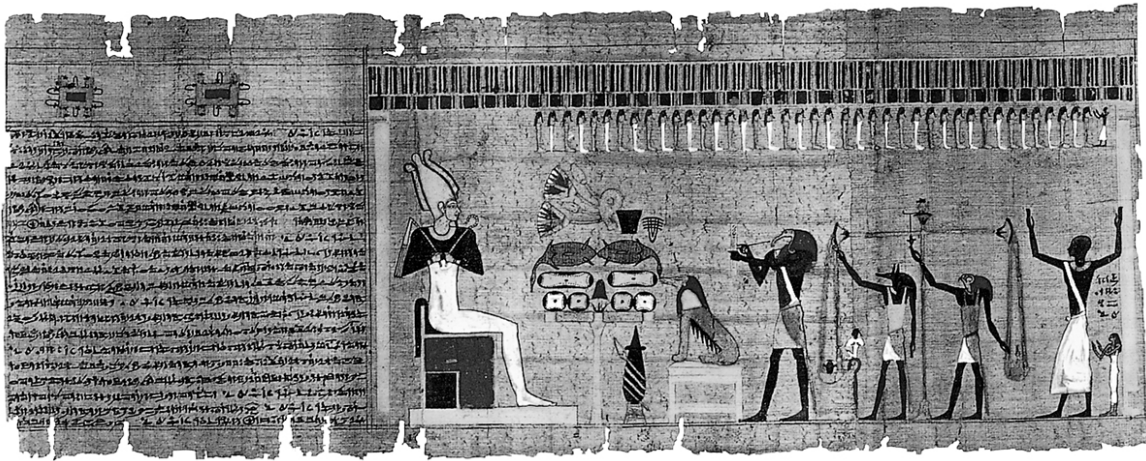
◀ O JULGAMENTO DE OSÍRIS E O CONSELHO DOS 42 ▶

Todo o deus que você serviu na terra, você [agora] verá frente a frente.

(CANÇÃO DE HARPER, DA TUMBA DE NEFERHOTEP)

A hora do julgamento chegou. Vestido com roupas brancas e sandálias, ungido com mirra e adornado com tinta preta nos olhos, você é escoltado até o Salão da Dupla Justiça por Anúbis e, rapidamente, percebe que o local está organizado como uma capela: seu telhado é sustentado por colunas, a parte superior tem paredes decoradas com penas de *maat* e cobras vivas e erguidas. Quarenta e dois deuses mumiformes empunhando facas, agachados e perfilados em cada lado do salão, humanos, crocodilos, cobras e rostos de leão olhando fixamente para a frente, cada um com uma pena de *maat* sobre sua peruca, enquanto, no centro do salão, outras divindades mais ilustres observam formalmente a sua chegada. Instantaneamente reconhecível graças à cabeça de íbis, Toth está mais perto de você, com a paleta de escriba na mão, pronto para registrar os resultados do seu teste. Mais adiante, Osíris, de pele verde e envolto em linho, segurando o cajado e o mangual, senta-se entronizado sob um dossel com degraus, observando silenciosamente os procedimentos. As irmãs Ísis e Néftis estão atrás dele. Estar na presença de forças tão poderosas, por si só, é o suficiente para abalar os nervos, mas é a temível criatura Ammit que faz suas mãos e suas pernas tremerem. Essa besta, com a cabeça de um crocodilo, o torso de um leopardo/leão e as partes traseiras de um hipopótamo – cada uma delas uma criatura formidável por conta própria –, agacha-se ao lado de uma balança, pronta para devorá-lo se seus atos pecaminosos na vida

superarem a pena de *maat*. A boca de Ammit está aberta, os dentes estão à mostra. Ela parece com fome.



Osíris (na extrema-esquerda) supervisiona a pesagem do coração do morto (em adoração, na extrema-direita).



Ammit (à direita) espera pacientemente pelo registro de Toth a respeito do destino do morto.

Osíris o encara, e você, primeiramente, declara a sua inocência a ele como Senhor da Verdade, dizendo, entre outras coisas, que não cometeu falsidade contra os homens, não privou um órfão de sua propriedade, não fez o que os deuses detestam e não matou ou ordenou que matassem. Com os braços levantados em adoração, você, então, se aproxima de cada um dos 42 deuses. Aqueles “que vivem daqueles que

amam o mal e que engolem seu sangue” prosseguem anunciando o nome de cada um e declarando um pecado específico que você não tenha cometido. “Ó, Peregrino que veio de Heliópolis, não cometi falsidade”, você diz ao primeiro deus da linhagem. “Ó, Abraçador de fogo que veio de Kheraha, não roubei”, fala ao próximo. E assim por diante. Para Nosy de Hermópolis, você não foi ganancioso; aos Olhos de fogo de Letópolis, não cometeu desonestidade; para O quebrador de ossos de Heracleópolis, não contou mentiras; ao Devorador de entranhas da Casa dos Trinta, não cometeu perjúrio. Dentre as 42 transgressões estão: balbuciar, ser taciturno, roubar pão, comportar-se mal, bisbilhotar, ser impaciente e falar alto, junto àquilo que soa mais grave, como matar um touro sagrado, blasfemar em sua cidade e conjurar magia contra o rei. Finalmente, apenas para que o assunto fique absolutamente claro, você declara a sua inocência mais uma vez, dirigindo-se a todos os deuses no corredor e, alegremente – talvez de forma excessiva –, lembrando-os de que você “engole a verdade”.



O escaravelho-coração com face humana de Sebekemsaf.

Depois de ter apaziguado os 42 deuses, é hora de ficar diante de Osíris novamente. Anúbis monta a balança, e Toth, na forma de babuíno, agacha-se no topo do prumo (ou talvez ao lado dele). Sem dor, o coração deixa o corpo e flutua suavemente para a balança da esquerda. Para

alguns, pode ser a hora de começar a se preocupar, mas, felizmente, sua mãe estava bem-preparada para essa eventualidade. O Encantamento 30, inscrito em um escaravelho-coração, colocado sobre seu verdadeiro coração dentro do invólucro da múmia, o força, magicamente, a esconder todas as transgressões, deixando um registro imaculado para ser recitado diante de Osíris. “Não se levante como uma testemunha contra mim”, diz o texto do encantamento, dirigindo-se ao coração, “não se oponha a mim no tribunal, não seja hostil a mim na presença do Guardião do Equilíbrio [...]” E, assim, com um sorriso confiante, você observa seu coração se equilibrar contra a pena de *maat*; sua vida após a morte está assegurada. Toth, agora com corpo humano e cabeça de íbis, mais uma vez, anota os resultados no rolo de papiro e se volta para a Grande Enéade, anunciando que julgou seu coração e que suas ações foram consideradas justas. Ele observa, particularmente, que você não levou as oferendas dos templos ou contou mentiras quando estava vivo. A Enéade, convicta, aceita o julgamento, e Hórus o leva mais uma vez a Osíris, dizendo-lhe que seu coração se mostrou verdadeiro, sem pecado cometido contra qualquer divindade. O deus Toth registrou o julgamento, a Enéade foi informada e a deusa Maat testemunhou os eventos. Pão e cerveja devem ser dados a você como recompensa, para que passe a eternidade como um seguidor de Hórus.

E, então, chega a sua vez de falar diretamente aos deuses:

Aqui estou eu em sua presença, ó, Senhor do Oeste. Não há feitos equivocados em meu corpo, não contei mentiras intencionalmente, não houve uma segunda culpa. Conceda-me o direito de ser como os bem-aventurados que estão em sua suíte, ó, Osíris, aquele enormemente favorecido pelo bom deus, o amado do Senhor das Duas Terras...

(LIVRO DOS MORTOS, ENCANTAMENTO 30B)

Os deuses, agora, o anunciam como “justo de voz”, um seguidor de Osíris, e também, de forma bastante gentil, devolvem seu coração. O deus Atum, a própria criação física, amarra uma coroa de flores em torno de sua cabeça e, finalmente, exausto, mas jubiloso, você está livre para seguir o seu caminho, saindo por uma porta na extremidade do corredor, do lado oposto ao que você entrou.

◀ SENDO AKH – UM ESPÍRITO TRANSFIGURADO ▶

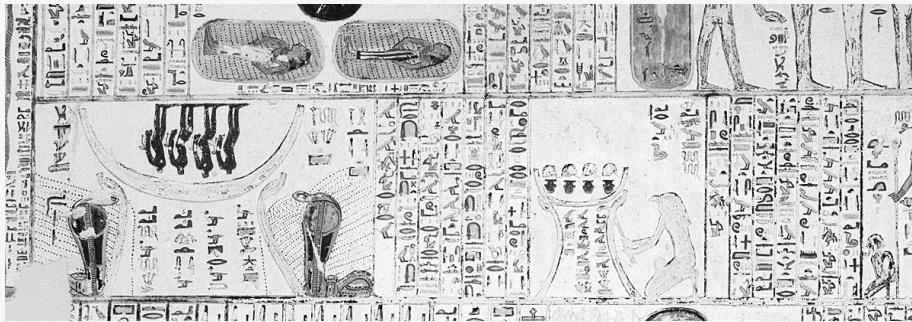
Bem-sucedido perante o tribunal, você, então, sai do Salão do Julgamento como um membro dos mortos abençoados. Seus espíritos *ba* e *ka* foram reunidos, e você foi declarado um *akh* (cf. quadro na p. 196). Reservado apenas para aqueles que passam no teste de julgamento, nem todos os mortos possuem o *status* de *akh*; aqueles que falharam em encontrar seu caminho pelo Duat – que falharam em combinar seus *ba* e *ka* e, portanto, permanecem eternamente não transfigurados – são classificados como *mut* (“mortos”), enquanto aqueles julgados indignos recebem uma segunda morte, obliterada da existência por meio dos dentes afiados e dos intestinos de Ammit, ou após um período de tortura no Duat, nas mãos dos “matadores de Osíris [...] de dedos afiados” no “local de matança” do deus.

Akhu e os inimigos

o objetivo de todo egípcio era se tornar um *akh* em vez de “um inimigo” LA –alavra *akh* Fno –lural] *akhu* G é difícil de tradu..ir LA –arentemente] não designa uma nova evolução do ser] mas sim um *status* atribuído ao falecido LA considerado como uma –essoa que se tornou uma s0 com a lu..] um *akh* e”istia em um estado glorificado] efetivo e transfigurado] e livre –ara via”ar e morar em qualquer lugar que dese”asse] se”a com os deuses no céu ou no buat] ou entre os vivos na terra L

os inimigos da ordem e”istiram em todos os momentos como re–resentantes do caos L cles eram um gru–o diferente daqueles “ulgados indignos de um estado abençoado L cses inimigos recebiam –unição constante] em vez de uma segunda morte] sendo forçados a comer seus –r0–rios e”crementos ou andar de cabeça –ara

ba”oLms deuses beberam seu sangue] e sua carne foi co..idaLaolocar inimigos em caldeir2es –arece ter sido uma –unição tí–ica no buat; no *Livro das cavernas*] três con“untos de caldeir2es são descritos] cada um sustentado –or braços emergindo do solo] chamados de “braços do j ugar de Aniquilação”Lm –rimeiro caldeirão continha cabeças e coraç2es de inimigos; o segundo] os –r0–rios inimigos deca–itados de cabeça –ara bai”o e amarrados; e o terceiro] a carne] es–íritos *ba* e sombras dos inimigos de pê e msfrisL



Dois caldeirões: corpos decapitados são cozidos à esquerda; corações e cabeças, à direita.



Nefertari joga o Senet, simbolicamente vencendo a morte, sua oponente invisível.

◀ E AGORA? ▶

Então você passou no julgamento de Osíris, apaziguou os 42 deuses do tribunal divino e foi oficialmente declarado um *akh*. “E agora?”, você pode se perguntar. Sendo livre para se mover sem nenhum obstáculo pelo mundo criado, muitas opções se apresentam, as quais não são mutuamente excludentes. De um lado, você poderia passar sua vida após a morte viajando com o deus do sol, navegando em seu barco pelo céu e lutando contra qualquer agressor por ele, enquanto também faz oferendas e se mistura com as estrelas incansáveis. Você poderia entrar na presença da Enéade e se tornar como um deles, ou tomar uma bebida tranquila à beira do Lago das Duas Facas antes de sair para observar o sagrado peixe *bulti* no riacho turquesa, assim como o peixe *adju*. Você também terá a oportunidade de ver Hórus segurando os estandartes de Toth e Maat.

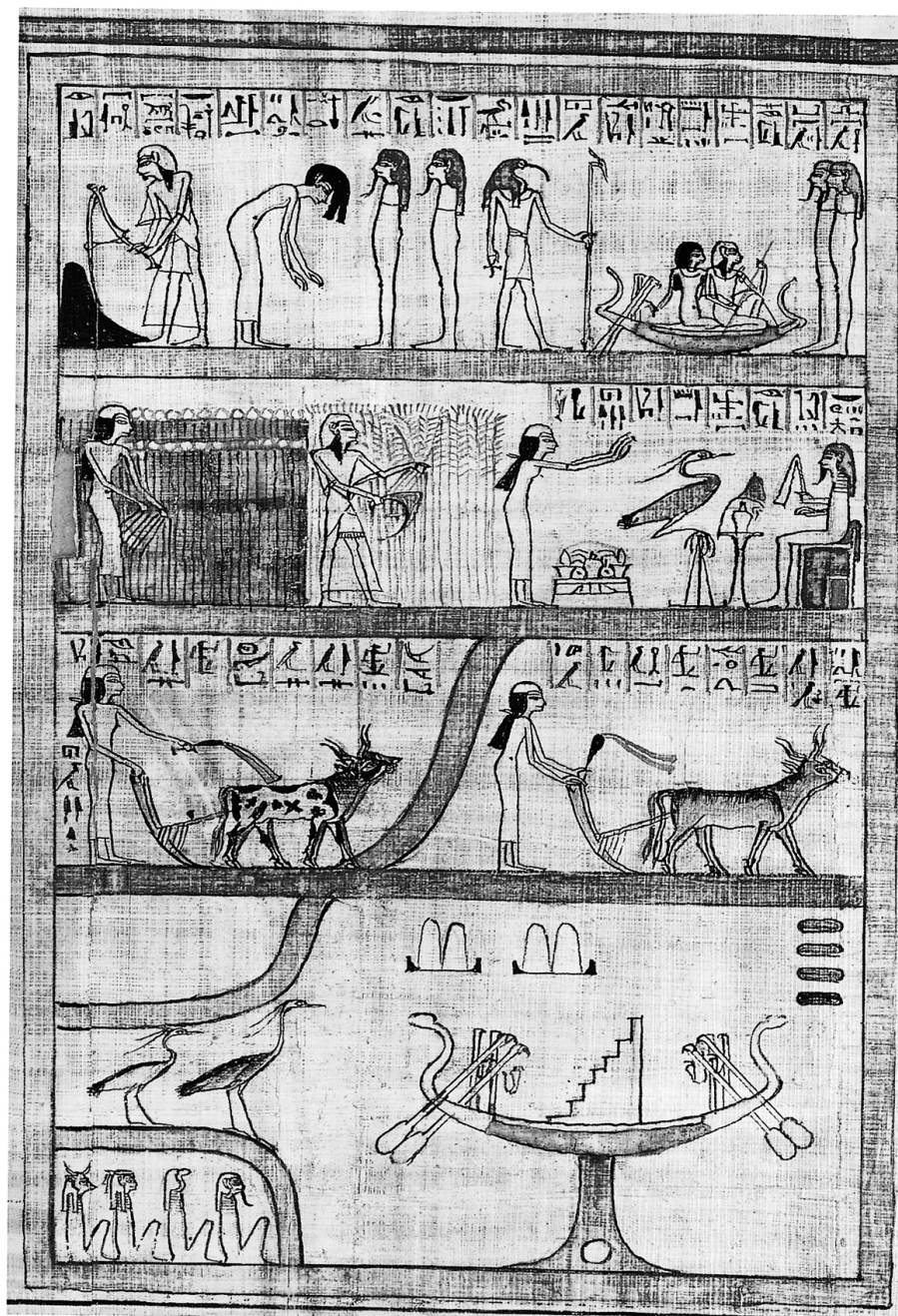
Como um *akh*, você também pode decidir passar algum tempo no Reino de Osíris, jantando em sua mesa no “Belo Ocidente”. E, ainda, pode deixar o Duat pela manhã e passar o tempo perto de sua tumba, jogando damas, para retornar ao Duat apenas à noite para descansar. Você também tem a opção de ingressar no tribunal dos deuses que julga a contenda entre Hórus e Seth. Não há uma indicação no *Livro dos mortos*, entretanto, de que você pode passar tempo com outros espíritos, nem mesmo com sua família e seus amigos (embora você possa visitar seus pais no Campo de Juncos – cf. a seguir). Seus únicos companheiros no Duat são os deuses, cujas características você assumiu na morte.

Vivendo entre os deuses, você, agora, aparece como uma divindade: sua parte superior do tronco é formada de lápis-lazúli, seu cabelo é preto-azeviche²⁶, com partes cobertas de lápis-lazúli. Seu rosto brilha como Rê porque é coberto de ouro, incrustado com lápis-lazúli. Você também usará uma vestimenta de linho fino e será adornado com ouro. Na morte, as partes individuais de seu corpo também ficam imbuídas de

divindade e são associadas a vários deuses. Você se torna Osíris e Rê, e age como uma fonte de luz, elevando-se eternamente.

◀ O CAMPO DE JUNCOS E O CAMPO DE OFERENDAS ▶

Talvez o lugar mais familiar que você poderia visitar na morte fosse o Campo de Juncos, descrito e ilustrado com alguns detalhes nos Encantamentos 109 e 110 do *Livro dos mortos*. Uma parte dele está reservada a você. Passando pelas grandes muralhas de ferro, que bloqueiam o acesso aos indignos, você chega ao Campo de Juncos de barco, parte de uma flotilha que inclui a própria barca solar do deus do sol. Após o desembarque, você avista as duas grandes árvores turquesa, entre as quais o sol nasce a cada dia, e vai prestar sua homenagem à Grande Enéade dos deuses, sentindo-se privilegiado por conhecê-los pessoalmente. Você, então, navega ao longo do rio em direção aos seus campos agrícolas, passando por montes e cursos d'água, incluindo “o curso d'água do hipopótamo branco”. O *Livro dos mortos* informa que esse local tem “mil léguas de comprimento; sua amplitude não foi contada. Não há peixes nele; e não há cobras”. Conforme você flutua ao longo do rio, também percebe o curso d'água conhecido como “Os chifres da senhora da purificação”, que tem mil léguas de comprimento e largura.



Atividades no Campo de Juncos.

Depois de algum tempo, você chega ao seu lote de terra. Já que não quer realizar nenhum trabalho sozinho, você usa sua magia para invocar seus *shabtis*, trabalhadores que executam toda e qualquer tarefa agrícola. As estatuetas de *shabtis* colocadas na tumba devem ser inscritas com o Encantamento 6 do *Livro dos mortos* para garantir a lealdade e o

trabalho deles na vida após a morte. Graças ao seu trabalho árduo plantando sementes, arando e colhendo na presença das “almas dos orientais”, a cevada chega a ter 5 côvados de altura, e o trigo, 7 côvados. Você percebe que, nesse espaço sobrenatural, um lugar que estimula o crescimento, você, agora, tem 9 côvados de altura. Aqui, há uma abundância de todas as coisas boas, mas nenhuma das criaturas que o incomodaram na vida. Você pode arar, colher, comer, beber e copular, assim como fez na terra, embora seja melhor não gritar – aparentemente, isso é proibido. Tendo visto seus *shabtis* cuidarem dos campos, você, em seguida, passa pela garça da abundância, que lhe fornece todo o tipo de provisões, incluindo comida e bebida. Em movimento novamente, você navegará passando por outros montes e cidades, muitos com nomes incomuns, como a Cidade da Grande Deusa, o pântano, a Cidade das Ofertas Justas, a Cidade da Provisão, a Cidade da Deusa do Leite e a Cidade da União, antes de chegar ao Qenqenet, onde você presta homenagem a seus pais. Seu destino final é, novamente, a Grande Enéade, que nunca cansa em receber elogios.



Shabtis realizando tarefas para o morto no Duat.

ral como acontece com muitos aspectos das crenças egípcias até a morte as ideias mudaram ao longo dos milhares de anos de história. No início o aam-o de huncos existia ao sul do canal quinuoso ou se-a) ao sul da eclíptica no céu e servia como local de purificação antes que o falecido entrasse no céu. O que equivalente era o aam-o de mferendas localizado ao norte da eclíptica; esse é o lugar que o falecido realmente desejava visitar remando de barco. No volta do peino l ovo) o aam-o de huncos havia assumido as características do aam-o de mferendas e) agora) acreditava-se que sua existência era em algum lugar além do horizonte oriental. No encantamento 00N do *Livro dos mortos* relata) ainda) que o aam-o de huncos estava dentro do aam-o de mferendas) mostrando o quanto esses dois locais) antes separados) tornaram-se emaranhados no peino l ovo.

◀ HISTÓRIAS DO DUAT ▶

A ida de Setna ao Duat

Embora você precisasse ser uma divindade ou um morto, estritamente falando, para entrar no Duat, os que detinham os poderes da magia podiam quebrar as regras da natureza. Um desses indivíduos foi Si-Osire, filho de Setna e Meheweskhe, cujas aventuras são preservadas no *Papiro BM 604*, copiado durante o século I d.C. Um dia, enquanto Setna estava em sua casa, em Mênfis, se purificando em preparação para um festival, ouviu pessoas se lamentando do lado de fora. Olhando pela janela, viu o caixão de um homem rico sendo carregado pelas ruas em direção à necrópole. Então, olhando para baixo, viu o corpo de um pobre, envolto em uma esteira, sendo carregado para fora da cidade; houve silêncio total, e ninguém caminhou atrás dele. Setna voltou-se para Si-Osire e exclamou como o homem rico, graças à sua maravilhosa procissão funerária, deve ser muito mais feliz do que o homem pobre, que não tem nada. Porém, inesperadamente, Si-Osire respondeu que esperava que Setna recebesse no Ocidente o mesmo destino que o pobre homem. Setna estava compreensivelmente chocado e triste que seu próprio filho tivesse esperança de um destino tão terrível para ele. Então Si-Osire perguntou a seu pai se ele gostaria de ver o destino tanto do

homem pobre quanto do homem rico no Ocidente. Setna ficou surpreso. “Como pode fazer isso?”, questionou e, enquanto falava, ficou desorientado e não tinha ideia de onde estava.

Quando Setna se recuperou, ele estava parado no quarto corredor do Duat. À sua volta, as pessoas trançavam cordas, que, por sua vez, eram roídas por burros. Provisões de água e pão estavam suspensas acima de outras pessoas, e, quando estas pularam para agarrá-las, os homens cavaram fossos sob seus pés. Deixando esses homens sob seu tormento, Setna e Si-Osire entraram no quinto salão, onde espíritos nobres estavam em suas fileiras. Os acusados de violência estavam implorando em uma porta mais adiante, tendo seu pivô fixo no olho direito de um homem que estava gritando de dor. Setna e Si-Osire, em seguida, passaram para o sexto salão, onde os deuses do conselho dos habitantes do Ocidente estavam em fileiras, e os servos do Ocidente, em pé, prestavam-lhe contas.

No sétimo salão, Setna testemunhou a forma secreta de Osíris, sentado em um rico trono de ouro e usando a coroa *atef*. Anúbis ficava à sua esquerda, e Toth, à sua direita, enquanto os deuses do conselho de habitantes estavam ao seu lado. A pena de *maat* descansava em sua escala no centro da sala, medindo as faltas das pessoas em comparação com suas boas ações. Toth observou e anotou os resultados, enquanto Anúbis passava as informações para ele. Aqueles cujas más ações superaram as boas eram comidos por Ammit, e seus espíritos *ba* e seus cadáveres eram destruídos; esses indivíduos nunca mais respirariam. Por outro lado, aqueles que tiveram uma vida boa foram levados para o conselho do Senhor do Ocidente, e seus espíritos *ba* ascenderam ao céu com os espíritos justos. Aqueles cujas boas e más ações se equilibraram juntaram-se aos espíritos dos excelentes servindo Sokar-Osiris.

Enquanto examinavam o salão, observando as imagens e os sons ao redor, Setna avistou um homem envolto em linho real ao lado de Osíris;

ele era claramente de posição muito elevada. Setna deu um passo à frente para olhar mais de perto.

‘Si-Osire disse a seu pai: “Você não vê? Esse homem rico que está envolto em uma vestimenta de linho real, perto de onde está Osíris? Ele é aquele pobre homem que você viu quando o estavam trazendo de Mênfis, sem ninguém andando atrás dele e que estava enrolado em uma esteira”. Após a morte, Si-Osire continuou a explicar, o pobre homem foi levado para o Duat, onde foi julgado pelos deuses. Eles descobriram que suas boas ações eram mais numerosas do que as más e, então, transferiram o equipamento funerário do homem rico para ele. Como um espírito justo, ele, agora, serve a Sokar-Osíris e foi autorizado a ficar perto de Osíris.

O homem rico também foi levado ao Duat, disse Si-Osire, mas suas faltas foram mais numerosas do que suas boas ações. Foi ordenado que ele fosse punido no Ocidente. Assim, seu olho direito se tornou o pivô da porta do Ocidente e sua boca foi eternamente fechada em uivos torturados de dor. É por isso que Si-Osire esperava que o destino final de seu pai no Ocidente fosse igual ao do pobre homem. Ansioso para aprender mais, Setna perguntou ao seu filho sobre as outras pessoas que ele tinha visto nos corredores do Duat. Essas cordas de entrançar sendo roídas por burros são equivalentes àqueles que são amaldiçoados por deus na terra, Si-Osire respondeu; eles trabalham dia e noite para seu sustento, mas suas mulheres os roubam pelas costas, então eles não encontram pão para comer. O que quer que tenha acontecido com eles na terra, acontece-lhes no Ocidente. Os que tinham a água e o pão suspensos acima deles, sempre fora do alcance, equivalem às pessoas na terra cujas vidas estão diante de si, mas deus cava um buraco sob seus pés para impedi-las de descobrir.

Então Si-Osire disse: “Leve isso a sério, meu pai Setna, pois, com aquele que é benéfico na terra, eles são benéficos no Ocidente, enquanto,

com aquele que é mau, eles são malignos. Isso está estabelecido [e não será alterado] nunca”. Quando terminou de falar, Si-Osire e seu pai emergiram, de mãos dadas, na necrópole de Mênfis.

A jornada de Meryrê ao Duat

Embora fantasmas (e Si-Osire) pareçam não ter problema algum em dividir seu tempo entre a terra dos vivos e o Duat, deixar o Duat é imensamente difícil – senão impossível – para a maioria dos humanos. Um relato a respeito é encontrado no “Conto de Meryrê”, ambientado no reinado do Rei Sisobek e preservado no *Papiro Vandier*, datado do final do século VI a.C. Meryrê é um mágico e um escriba habilidoso, tão hábil que os mágicos da corte do faraó mantêm sua existência em segredo do rei por medo de que todos percam seus empregos. Uma noite, porém, o faraó adoeceu; sua comida tinha gosto de argila e sua cerveja estava como água. Ele estava coberto de suor. Convocados à sua presença, os seus mágicos exclamaram de horror ao vê-lo e foram lembrados de uma ocasião no passado, quando o Rei Djedkare sofria do mesmo problema. Procurando em seus livros por qualquer informação, eles logo descobrem que Sisobek tem apenas sete dias de vida e que a única pessoa capaz de prolongar esse prazo é Meryrê. Pela primeira vez, os magos ciumentos são forçados a revelar a sua existência ao rei e percebem que isso lhes dá a oportunidade perfeita para se livrar de Meryrê para sempre.

Meryrê é convocado ao tribunal, e o faraó pergunta como sua vida pode ser prolongada. Sem dúvida pegando seu rei de surpresa, Meryrê começa a chorar, explicando, em meio às lágrimas, que, para prolongar a vida do faraó, ele, Meryrê, terá que oferecer a sua própria vida: aconteça o que acontecer, alguém terá que morrer. Relutante em se oferecer aos deuses como substituto de Sisobek, Meryrê leva algum tempo para se convencer antes de concordar em salvar seu rei. Na verdade, o faraó deve prometer-lhe honras póstumas e comprometer-se a manter seu nome

vivo nos templos, antes que ele concorde. Meryrê também pede alguns favores em troca de seu sacrifício. Ele faz o faraó jurar na frente de Ptah que sua esposa será cuidada e que ele não permitirá que nenhum homem olhe para ela ou entre em sua casa. Sendo mais ameaçador, ele pede que os filhos dos mágicos invejosos, que informaram o faraó de sua existência com a certeza de que isso significaria sua morte, fossem mortos. O faraó concorda com ambos os pedidos. Satisfeito, Meryrê volta para casa para fazer a barba e vestir um manto de linho fino a fim de se preparar para a jornada da vida após a morte. Enquanto isso, o faraó viaja para Heliópolis, com o objetivo de fazer oferendas aos deuses, garantindo, assim, a Meryrê uma viagem segura.

Segue-se uma longa pausa no texto.

Conforme a história é retomada, Meryrê está explicando ao faraó que ele se aproximará de Osíris e apresentará orações em seu nome. Claramente chegara a hora de Meryrê partir. Ele pede que o faraó fique longe – nem sequer pode olhar – e, sem mais delongas, entra no Duat. Pouco tempo depois de sua chegada, antes mesmo que pudesse se orientar, Meryrê é abordado pela deusa Hathor, que o cumprimenta calorosamente e pergunta o que ele deseja. “O prolongamento da vida para o faraó”, ele responde, então ela o leva para Osíris. Ignorando todas as gentilezas, o Grande Deus questiona Meryrê, entre outras coisas, sobre a condição dos templos do Egito, e somente quando satisfeito que tudo estava bem entre os vivos ele concede ao faraó uma extensão de sua vida. Ao mesmo tempo, no entanto, nega a Meryrê o direito de retornar aos vivos, confinando-o ao Duat por toda a eternidade.

Embora Meryrê estivesse preso no Duat, Hathor, obviamente, não estava limitada por tais restrições e vai visitar os vivos para celebrar um de seus festivais. Após seu retorno, Meryrê, ansioso, pergunta a ela sobre tudo o que ela havia visto e se o faraó cumpriu suas promessas. Infelizmente, as notícias não são boas: o faraó fez da esposa de Meryrê

sua própria Grande Esposa Real, tomou posse de sua casa e matou seu filho. Pego de surpresa, Meryrê começa a chorar e pergunta como o faraó passou a se comportar de maneira tão desprezível. A resposta dela não surpreende: os mágicos invejosos encorajaram seus atos, manipulando o rei de mente fraca com seus truques. Cheio de raiva e de pensamentos vingativos, Meryrê pega um pedaço de argila e o molda na forma de um homem. Usando sua magia, ele anima a figura e o comanda a fazer tudo o que ele diz, antes de despachá-lo para o mundo dos vivos para confrontar o faraó.

Ao chegar à corte, o homem de barro entra na presença do faraó e exige que seus mágicos sejam queimados na fornalha de Mut. Sisobek fica chocado e imóvel, congelado. Depois de algum tempo – talvez contemplando suas ações nefastas –, convoca seus mágicos, mas nenhum sabe o que dizer ou fazer. Enquanto debatem, o homem de barro repete sua exigência continuamente – uma distração bastante intimidante. Por fim, diante das demandas de um ser sobrenatural (e talvez seguro de que sempre poderia encontrar novos mágicos), o faraó decide fazer o que lhe foi instruído e envia seus mágicos para execução. Vitorioso, carregando um buquê de flores, o homem de barro retorna ao Duat para contar a Meryrê tudo o que aconteceu. Meryrê, extasiado, comemora e leva suas flores para Osíris, que fica confuso. “Você esteve na Terra?”, pergunta o deus, e, então, Meryrê explica sobre seu homem mágico de argila.

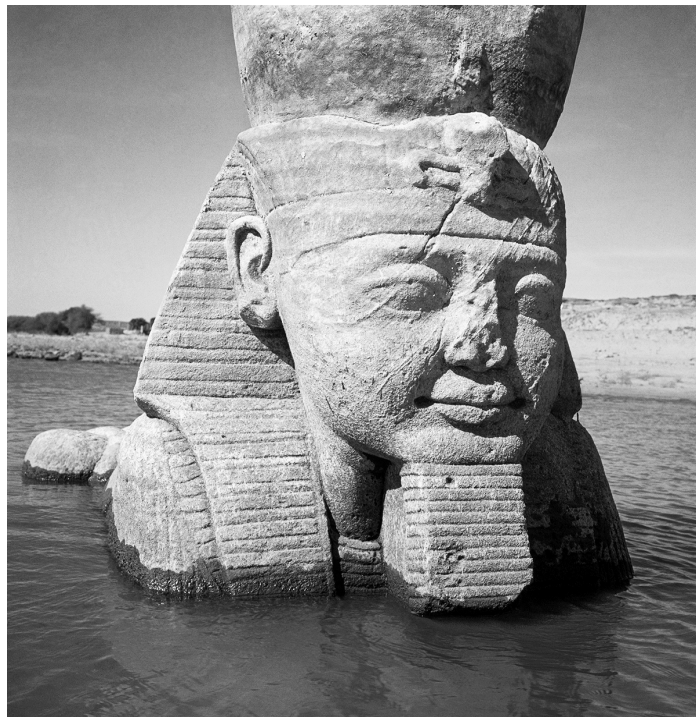
Infelizmente, o resto da história se perdeu.

◀ ATÉ OS DEUSES MORREM ▶

Embora obcecados com a permanência, os egípcios previram um fim para todas as coisas, até mesmo para os deuses. A autoridade de um deus não era limitada apenas pela localização ou pela responsabilidade, mas

também pelo tempo. Como todo ser vivo da criação, os deuses tinham uma vida útil fixa. A existência, no entanto, era considerada cíclica. O deus do sol pode morrer a cada dia, mas, no meio da noite, ele era reenergizado, pronto para renascer pela manhã. A morte era uma etapa do processo de rejuvenescimento, pois era somente por meio da morte que uma pessoa que ficava fraca e velha podia ser revigorada com a juventude.

Essa diversidade é um elemento-chave da criação, é o que a separa do Nun infinito, inerte e indiferenciado. Para os egípcios, tudo o que existia tinha um nome e era único, separado, ativo e diverso. Ser diferente seria inexistente, inativo, indiferenciado. Então os deuses, como parte deste mundo, tinham que ser diversos, tinham que ser únicos e tinham que ser limitados. A morte é a limitação final. Eles podem ser seres poderosos, mas os deuses têm que jogar pelas mesmas regras que todos os outros para continuar existindo.



No fim dos tempos, o mundo retornará para as águas de Nun.

◀ É O FIM DO MUNDO COMO O CONHECEMOS ▶
(MAS VOCÊ PODE FICAR TRANQUILO)

*Vou destruir tudo o que fiz, e este mundo vai voltar para a Água [Nun]
e o Dilúvio, como seu primeiro estado.*

(LIVRO DOS MORTOS, ENCANTAMENTO 175)

Para o fim dos tempos, daqui a milhões de anos, os egípcios imaginaram as águas de Nun reivindicando o mundo criado, um ato de destruição iniciado pelo próprio Atum, para trazê-lo de volta ao seu estado original. Somente Atum e Osíris permaneceriam após esse cataclisma, transformados em serpentes sem que os homens soubessem ou os deuses vissem. Nesse tempo, eles se sentariam em um lugar, e os montes seriam cidades e as cidades seriam montes. Mas nem tudo seria sombrio. Ainda existente nas águas inertes de Nun, Atum personificaria toda a criação física, e Osíris, a força da regeneração.



A cheia do Nilo no planalto de Gizé.

Como um grande final de suspense, ao fim dos tempos restará o potencial para uma nova vida.

26. O azeviche é um mineral de cor negra brilhante, sendo considerado uma variante do lignito. Foi utilizado para confeccionar joias [N.T.].

◀ EPÍLOGO ▶

O MITO DO EGITO ANTIGO

Chegará o tempo em que parecerá que os egípcios prestaram respeito à divindade com mente fiel e meticulosa reverência sem nenhum propósito. Toda a sua adoração sagrada será decepcionada e perecerá sem efeito, pois a divindade retornará da terra ao céu, e o Egito será abandonado...

Ó, Egito, Egito, de seus atos reverentes apenas histórias sobreviverão, e serão incríveis para seus filhos! Apenas palavras gravadas na pedra sobreviverão para contar suas fiéis obras...

(ASCLÉPIO, CAP. 24)

A citação anterior – parte de um lamento mais longo escrito por um grego no Egito sob o domínio dos romanos, no século II ou III d.C. – mostra que os egípcios sob esse governo estavam perfeitamente cientes de que o tempo de seus deuses estava terminando. Os romanos, como o poeta Juvenal, tratavam a religião antiga com um desprezo sarcástico: “Quem não sabe quais monstros lunáticos o Egito escolhe adorar? Uma parte vai para a adoração de crocodilos; um se curva para o íbis que se alimenta de serpentes; em outro lugar, brilha uma efígie dourada de um macaco sagrado de cauda longa!” Pouco depois, os deuses egípcios, de fato, se retiraram de suas terras, e muitas de suas estátuas foram queimadas e destruídas quando a população se converteu, primeiro, ao cristianismo e, depois, ao islã. Ao mesmo tempo, os monumentos do Antigo Egito desmoronavam lentamente, as imagens dos deuses eram atacadas e, ocasionalmente, seus templos eram adaptados para novos

fins. As palavras gravadas na pedra permaneceram, mas seu significado se perdeu.

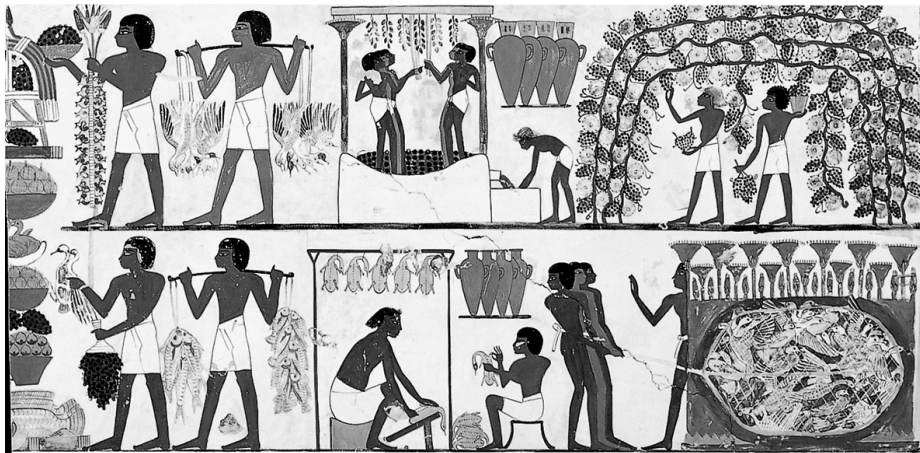
Com o tempo, os próprios antigos egípcios se tornaram míticos. Removidos da realidade mundana de sua existência cotidiana pelo tempo e pela imaginação, os antigos egípcios e seu mundo, ou pelo menos a nossa compreensão fragmentada dele, foram adotados por pessoas em todo o planeta e adaptados para servir a qualquer propósito existente na mente do imaginador. O conceito do Antigo Egito reflete um país das maravilhas onde tudo é possível: dos relatos bíblicos do Nilo se transformando em sangue às câmaras de segredos escondidos sob as patas da Esfinge, o Egito está desconectado da história como uma série do ontem e, em vez disso, é um mundo próprio, separado da física e das limitações de hoje. Retratados como os herdeiros da sabedoria perdida de Atlântida, os construtores de usinas de energia em pirâmides e os possuidores de tecnologia alienígena, os antigos egípcios, aparentemente, tinham tudo, mas a melhor evidência revela um quadro muito mais simples: uma sociedade agrícola de vida longa, explorada por uma pequena elite e uma monarquia semidivina, que desenvolveu uma perspectiva e uma visão únicas, alcançou altos e baixos como qualquer civilização e, eventualmente (como todas as criações), se transformou, entrando em novas fases de existência.



Com o passar do tempo, os
monumentos egípcios,
gradativamente,
desapareceram sob as areias.

Os faraós são icônicos, os monumentos eternos, mas Tutancâmon e a Grande Pirâmide não são o Egito Antigo, são apenas pequenos fragmentos de um todo. Os escritores alternativos parecem acreditar no contrário. Em suas criações, a Grande Pirâmide desempenha um papel peculiarmente central na civilização egípcia, como se todo o mundo antigo girasse em torno de seu outrora cume reluzente. No entanto, ignorando as fantasias dos *newagers* e dos teóricos alternativos, mesmo entre os estudiosos, o próprio Egito Antigo permanece mítico em algum grau. Embora novos dados apareçam o tempo todo, evidências de vidas e eventos tão distantes de nossa época irão, lamentavelmente, permanecer para sempre incompletos; sempre será necessário interpretar a antiga civilização egípcia, especialmente dada a natureza idealizada da maioria das evidências, e onde há interpretação, há imaginação, não importa o quanto nos esforcemos para excluí-la.

Assim como perseguir entidades distantes que desaparecem no pôr do sol, mapeamos os egípcios e suas vidas com base em suas sombras, medindo suas pegadas na areia. Seu verdadeiro eu pode permanecer indescritível, apenas fora de alcance, mas a força de sua personalidade é impressa em bens pessoais que foram descartados, vislumbrada entre suas ruínas gloriosas e manifesta em seus mitos.



Uma sociedade agrícola: colheita de uvas para a produção de vinho e
preparação
dos pássaros para o jantar.



A Grande Esfinge e as pirâmides de Gizé: símbolos
icônicos do Egito.

A partir desses fragmentos espalhados, cada um de nós cria sua própria imagem do Antigo Egito, algumas mais precisas do que outras, algumas mais fantásticas, mas todas incompletas, todas únicas. O mito do Antigo Egito está sempre mudando e se renovando.

Os próprios antigos egípcios eram obcecados com a durabilidade dos nomes e dos atos, pois, se seu nome ficasse sem ser pronunciado, você sofreria uma segunda morte, a morte final. Gosto de imaginar que eles ficariam surpresos com toda a atenção que recebem, mas veja isso como um sinal de um trabalho bem-feito. Enquanto seus nomes continuassem sendo mencionados, eles se importariam se as pessoas modernas acreditassem que a Grande Pirâmide foi construída com a ajuda de tecnologia atlante ou de alienígenas? Talvez eles fiquem ofendidos pelo fato de que as pessoas na modernidade queiram removê-los de suas realizações impressionantes, mas, enquanto eles forem lembrados, o objetivo principal será alcançado. Nossos mitos modernos do Antigo Egito servem a seus propósitos de maneira notável; eles permitem que os egípcios nos alcancem através do tempo, filtrados pela jornada, refeitos, mas ainda contendo traços de sua identidade. Como seus deuses, os antigos egípcios são invisíveis, sem forma, e, hoje, só podem ser vivenciados por meio de suas imagens.

Eles vivem como mitos.

◀ LEITURA COMPLEMENTAR ▶

Abreviações:

JARCE: *Journal of the American Research Centre in Egypt*

JEA: *Journal of Egyptian Archaeology*

Mitologia egípcia geral e religião egípcia

DAVID, R. *Religion and Magic in Ancient Egypt*. Londres e Nova York, 2002.

DUNAND, F.; ZIVIE-COCHE, C. M. *Gods and Men in Egypt: 3000 BCE to 395 CE*. Trad. D. Lorton. Ithaca e Londres, 2004.

HART, G. *Egyptian Myths*. Londres e Austin, 1990.

HORNUNG, E. *Conceptions of God in Ancient Egypt: The One and the Many*. Trad. J. Baines. Ithaca, 1982.

MEEKS, D.; FAVARD-MEEKS, C. *Daily Life of the Egyptian Gods*. Trad. G. M. Goshgarian. Londres e Ithaca, 1997.

MORENZ, S. *Egyptian Religion*. Ithaca, 1973.

PINCH, G. *Handbook of Egyptian Mythology*. Santa Barbara, Denver, Oxford, 2002.

PINCH, G. *Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses and Traditions of Ancient Egypt*. Oxford e Santa Barbara, 2002.

PINCH, G. *Egyptian Mythology: A Very Short Introduction*. Oxford e Nova York, 2004.

QUIRKE, S. *Ancient Egyptian Religion*. Londres e Nova York, 2000.

REDFORD, D. (ed.). *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt*. Oxford e Nova York, 2001. 3 v.

REDFORD, D. (ed.). *The Oxford Essential Guide to Egyptian Mythology*. Oxford, 2003.

SHAFER, B. E. (ed.). *Religion in Ancient Egypt: Gods, Myths, and Personal Practice*. Londres e Ithaca, 1991.

SHAW, I.; NICHOLSON, P. *The BM Dictionary of Ancient Egypt*. Londres, 1995.

SPENCE, L. *Ancient Egyptian Myths and Legends*. 1915.

THOMAS, A. *Egyptian Gods and Myths*. Aylesbury, 1986.

TYLDESLEY, J. *Myths and Legends of Ancient Egypt*. Londres, 2010.

WILKINSON, R. H. *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*. Londres e Nova York, 2003.

Traduções e fontes

ALLEN, J. P. *The Ancient Egyptian Pyramid Texts*. Leiden e Boston, 2005.

BAKIR, A. el-M. *The Cairo Calendar n. 86637*. Cairo, 1966.

- BETZ, H. D. *The Greek Magical Papyri in Translation Including the Demotic Spells*. Chicago e Londres, 1986.
- BORGHOUTS, J. F. *Ancient Egyptian Magical Texts*. Leiden, 1978.
- DIODORO SÍCULO. *Library of History*. Livro I. Trad. C. H. Oldfather. Londres e Nova York, 1933.
- FAULKNER, R. O. *The Ancient Egyptian Coffin Texts*. Warminster, 1972-1978). 3 v.
- FAULKNER, R. O. *The Ancient Egyptian Book of the Dead*. (ed. C. Andrews). Londres e Nova York, 1985.
- LICHTHEIM, M. *Ancient Egyptian Literature*. Berkeley e Londres, 1975-1980. 3 v.
- MANETO. *Aegyptiaca*. Trad. W. G. Wadell. Londres, 1940.
- MEEKS, D. *Mythes et légendes du Delta d'après le papyrus Brooklyn 47.218.84*. Cairo, 2006.
- PARKINSON, R. *Voices from Ancient Egypt: An Anthology of Middle Kingdom Writings*. Londres e Norman, 1991.
- PLUTARCO. *Moralia*. Vol. V: *Isis and Osiris*. Trad. F. C. Babbitt. Londres e Cambridge, 1936.
- SIMPSON, W. K. et al. *The Literature of Ancient Egypt*. Cairo, 2003.
- SMITH, M. *Traversing Eternity: Texts for the Afterlife from Ptolemaic and Roman Egypt*. Oxford, 2009.
- VANDIER, J. *Le Papyrus Jumilhac*. Paris, 1961.

Introdução

- BAINES, J. Myth and Discourse: Myth, Gods, and the Early Written and Iconographic Record. *Journal of Near Eastern Studies*, 50, p. 81-105, 1991.
- TOBIN, V. A. Mytho-Theology of Ancient Egypt. *JARCE*, 25, p. 69-183, 1988.

Capítulo 1: Desordem e criação

- ALLEN, J. P. *Genesis in Egypt: The Philosophy of Ancient Egyptian Creation*. New Haven, 1988.
- ASSMANN, J. *Egyptian Solar Religion in the New Kingdom: Re, Amun and the Crisis of Polytheism*. Trad. A. Alcock. Londres e Nova York, 1995.
- BICKEL, S. *La cosmogonie égyptienne: avant le nouvel empire*. Friburgo, 1994.
- BORGHOUTS, J. F. The Evil Eye of Apophis. *JEA*, 59, p. 114-150, 1973.
- FAULKNER, R. O. The Bremner-Rhind Papyrus: IV. *JEA*, 24, p. 41-53, 1938.
- IVERSEN, E. The Cosmogony of the Shabaka Text. In: ISRAELIT-GROLL, S. (ed.). *Studies in Egyptology Presented to Miriam Lichtheim*. Jerusalém, 1990, v. 1, p. 485-493.
- KEMBOLY, M. *The Question of Evil in Ancient Egypt*. Londres, 2010.
- MATHIEU, B. Les hommes de larmes: A propos d'un jeu de mots mythique dans les textes de l'ancienne Egypte. In: GUILLAUMONT, A. *Hommages à François Daumas*. Montpellier, 1986, v. II, p. 499-509.

- MORENZ, L. D. On the Origin, Name, and Nature of an Ancient Egyptian Anti-God. *Journal of Near Eastern Studies*, 63, p. 201-205, 2004.
- MORET, A. *Le rituel du culte divin journalier en Égypte: d'après les papyrus de Berlin et les textes du temple de Sêti Ier, à Abydos*. Genebra, 1902.
- SALEH, A. The So-Called "Primeval Hill" and Other Related Elevations in Ancient Egyptian Mythology. *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts, Abteilung Kairo*, 25, p. 110-120, 1969.
- SANDMAN-HOLMBERG, M. *The God Ptah*. Lund, 1946.
- SAUNERON, S. *Le Temple d'Esna*. Cairo, 1959-1969. 5 v.
- SCHLÖGL, H. A. Der Gott Tatenen. Friburgo, 1980.
- TOWER HOLLIS, S. Otiose Deities and the Ancient Egyptian Pantheon. *JARCE*, 35, p. 61-72, 1998.
- WEST, S. The greek version of the Legend of Tefnut. *JEA*, 55, p. 161-183, 1969.

Capítulo 2: Os reinados de Rê, Shu e Geb

- BEINLICH, H. *Das Buch vom Fayum: Zum religiösen Eigenverständnis einer ägyptischen Landschaft*. Wiesbaden, 1991.
- FAIRMAN, H. W. The Myth of Horus at Edfu: I. *JEA*, 21, p. 26-36, 1935.
- GOYON, G. Les travaux de Chou et les tribulations de Geb d'après Le Naos 2248 d'Ismaïlia. *Kemi*, 6, p. 1-42, 1936.
- GUILHOU, N. Myth of the Heavenly Cow. In: DIELEMAN, J.; WENDRICH, W. (ed.). *UCLA Encyclopedia of Egyptology*. Los Angeles, 2010. Disponível em: <http://digital2.library.ucla.edu/viewItem.do?ark=21198/zz002311pm> – Acesso em: 28 jun. 2022.
- GUTBUB, A. *Textes Fondamentaux de la théologie de Kom Ombo*. Cairo, 1973.
- HORNUNG, E. *Der ägyptische Mythos von der Himmelskuh: eine Ätiologie des Unvollkommenen*. Friburgo, 1982.
- JUNKER, H. *Die Onurislegende*. Berlim, 1917.
- SPIEGELBERG, W. *Der Ägyptische Mythos vom Sonnenauge, der Papyrus der Tierfabeln, Kufi. Nach dem Leidener demotischen Papyrus I 384*. Estrasburgo, 1917.

Capítulo 3: O reinado de Osíris

- CAMINOS, R. Another Hieratic Manuscript from the Library of Pwerem Son of K. ik.i (Pap. B.M. 10288). *JEA*, 58, p. 205-224, 1972.
- DAUMAS, F. Le sanatorium de Dendara. *Bulletin de l'Institut français d'archéologie orientale*, 56, p. 35-57, 1957.
- DERCHAIN, P. J. *Le Papyrus Salt 825 (B.M. 10051): Rituel pour la conservation de la vie en Égypte*. Bruxelas, 1965.

- FAULKNER, R. O. The Pregnancy of Isis. *JEA*, 54, p. 40-44, 1968.
- FAULKNER, R. O. Coffin Texts Spell 313. *JEA*, 58, p. 91-94, 1972.
- FAULKNER, R. O. "The Pregnancy of Isis", a Rejoinder. *JEA*, 59, p. 218-219, 1973.
- GARDINER, A. H. *Hieratic Papyri in the BM*. Londres, 1935. 2 v.
- GRIFFITHS, J. G. *Plutarch's De Iside et Osiride*. Cardiff, 1970.
- MORET, A. La légende d'Osiris à l'époque thébaine d'après l'hymne à Osiris du Louvre. *Bulletin de l'Institut français d'archéologie orientale*, 30, p. 725-750, 1931.
- OSING, J. *Aspects de la culture pharaonique: Quatre leçons au Collège de France (février-mars, 1989)*. Paris, 1992.
- QUACK, J. F. Der pränatale Geschlechtsverkehr von Isis und Osiris sowie eine Notiz zum Alter des Osiris. *Studien zur altägyptischen Kultur*, 32, p. 327-332, 2004.
- SAUNERON, S. Le rhume d'Anynakhté (Pap. Deir el-Médinéh 36). *Kemi*, 20, p. 7-18, 1970.
- TOWER HOLLIS, S. *The Ancient Egyptian "Tale of Two Brothers": A mythological, Religious, Literary, and Historico-Political Study*. Oakville, 2008.
- TROY, L. Have a Nice Day! Some Reflections on the Calendars of Good and Bad Days. In: ENGLUND, G. (ed.). *The Religion of the Ancient Egyptians: Cognitive Structures and Popular Expressions*. Uppsala, 1989, p. 127-147.
- YOYOTTE, J. Une notice biographique de roi Osiris. *Bulletin de l'Institut français d'archéologie orientale*, 77, p. 145-149, 1977.

Capítulo 4: O reinado de Seth e o triunfo de Hórus

- BLACKMAN, A. M.; FAIRMAN, H. W. The Myth of Horus at Edfu: II. C. The Triumph of Horus over His Enemies: A Sacred Drama. *JEA*, 29, p. 2-36, 1943.
- BLACKMAN, A. M.; FAIRMAN, H. W. The Myth of Horus at Edfu: II. C. The Triumph of Horus over His Enemies: A Sacred Drama (Concluded). *JEA*, 30, p. 5-22, 1944.
- BROZE, M. *Les Aventures d'Horus et Seth dans le Papyrus Chester Beatty I*. Leuven, 1996.
- COLIN, M. The Barque Sanctuary Project: Further Investigation of a Key Structure in the Egyptian Temple. In: HAWASS, Z.; PINCH BROCK, L. *Egyptology at the Dawn of the Twenty-First Century*. Cairo e Nova York, 2002, v. II, p. 181-186.
- DE BUCK, A. *The Egyptian Coffin Texts*. Chicago, 1935, v. I.
- FAIRMAN, H. W. The Myth of Horus at Edfu: I. *JEA*, 21, p. 26-36, 1935.
- GARDINER, A. H. Horus the Behdetite. *JEA*, 30, p. 23-60, 1944.
- GOYON, J. *Le papyrus d'Imouthès fils de Psintaês au Metropolitan Museum of Art de New York (Papyrus MMA 35.9.21)*. Nova York, 1999.
- GRIFFITHS, J. G. *The Conflict of Horus and Seth from Egyptian and Classical Sources*. Liverpool, 1960.
- GRIFFITHS, J. G. "The Pregnancy of Isis": A Comment. *JEA*, 56, p. 194-195, 1970.

- KURTH, D. Über Horus, Isis und Osiris. In: LUFT, U. (ed.). *The Intellectual Heritage of Egypt. Studia Aegyptiaca* 14. Budapeste, 1992, p. 373-378.
- O'CONNELL, R. H. The Emergence of Horus: An Analysis of Coffin Text Spell 148. *JEA*, 69, p. 66-87, 1983.
- SCOTT, N. E. The Metternich Stela. *Bulletin of the Metropolitan Museum of Art*, 9, p. 201-217, 1951.
- SHAW, G. J. *The Pharaoh: Life at Court and on Campaign*. Londres e Nova York, 2012.
- SMITH, M. The Reign of Seth. In: BAREŠ, L.; COPPENS, F.; SMOLÁRIKOVÁ, K. (ed.). *Egypt in Transition, Social and Religious Development of Egypt in the First Millenium BCE*. Praga, 2010, p. 396-430.
- SWAN HALL, E. Harpocrates and Other Child Deities in Ancient Egyptian Sculpture. *JARCE*, 14, p. 55-58, 1977.

Capítulo 5: O ambiente mítico

- ALLEN, J. P. The Egyptian Concept of the World. In: O'CONNOR, D.; QUIRKE, S. (ed.). *Mysterious Lands*. Londres e Portland, 2003, p. 23-30.
- FISCHER, H. G. The Cult and Nome of the Goddess Bat. *JARCE*, 1, p. 7-18, 1962.
- GRIFFITHS, J. G. Osiris and the Moon in Iconography. *JEA*, 62, p. 153-159, 1976.
- HORNUNG, E. *The Ancient Egyptian Books of the Afterlife*. Trad. D. Lorton. Ithaca e Londres, 1999.
- KEES, H. *Ancient Egypt: A Cultural Topography*. Trad. I. F. D. L. Morrow. Londres, 1961.
- RAVEN, M. J. Magic and Symbolic Aspects of Certain Materials in Ancient Egypt. *Varia Aegyptiaca*, 4, p. 237-242, 1989.
- RITNER, R. K. Anubis and the Lunar Disc. *JEA*, 71, p. 149-155, 1985.
- SYMONS, S. *Ancient Egyptian Astronomy Timekeeping and Cosmography in the New Kingdom*. Tese de doutorado inédita. University of Leicester, 1999.
- WELLS, R. A. The Mythology of Nut and the Birth of Ra. *Studien zur altägyptischen Kultur*, 19, p. 305-321, 1992.

Capítulo 6: Lidando com o invisível na vida diária

- BAINES, J. Practical Religion and Piety. *JEA*, 73, p. 79-98, 1987.
- DAWSON, W. R. An Oracle Papyrus. B.M. 10335. *JEA*, 11, p. 247-248, 1925.
- EYRE, C. J. Belief and the Dead in Pharaonic Egypt. In: POO, M. (ed.). *Rethinking Ghosts in World Religions*. Leiden e Boston, 2009, p. 33-46.
- GALÁN, J. M. Amenhotep Son of Hapu as Intermediary Between the People and God. In: HAWASS, Z.; PINCH BROCK, L. (ed.). *Egyptology at the Dawn of the Twenty-First Century*. Cairo e Nova York, 2003, v. II, p. 221-229.
- LESKO, L. H. (ed.). *Pharaoh's Workers, the Villagers of Deir El Medina*. Ithaca e Londres, 1994.

- MONTSERRAT, D. *Sex and Society in Graeco-Roman Egypt*. Londres e Nova York, 1963.
- PARKER, R. A. *A Saite Oracle Papyrus from Thebes from Thebes in the Brooklyn Museum (P. Brooklyn 47.218.3)*. Providence, 1962.
- QUAEGEBEUR, J. *Le dieu égyptien Shai dans la religion et l'onomastique*. Leuven, 1975.
- RAVEN, M. J. *Egyptian Magic*. Cairo e Nova York, 2012.
- RAY, J. D. An Inscribed Linen Plea from the Sacred Animal Necropolis, North Saqqara. *JEA*, 91, p. 171-179, 2005.
- RITNER, R. K. O. Gardiner 363: A Spell Against Night Terrors. *JARCE*, 27, p. 25-41, 1990.
- RITNER, R. K. *The Mechanics of Ancient Egyptian Magical Practice*. Chicago, 1997.
- RITNER, R. K. Household Religion in Ancient Egypt. In: BODEL, J.; OLYAN, S. M. (ed.). *Household and Family Religion in Antiquity*. Oxford e Malden, 2008, p. 171-196.
- RITNER, R. K. An Eternal Curse upon the Reader of These Lines (with Apologies to M. Puig). In: KOUSOULIS, P. I. M. (ed.). *Ancient Egyptian Demonology, Studies on the Boundaries between the Demonic and the Divine in Egyptian Magic*. Leuven e Walpole, 2011. p. 3-24.
- RYHOLT, K. *The Story of Petese Son of Petetum and Seventy Other Good and Bad Stories (P. Petese)*. Copenhagen, 1999.
- SAUNERON, S. *The Priests of Ancient Egypt*. Ithaca e Londres, 2000.
- SZPAKOWSKA, K. *Behind Closed Eyes, Dreams and Nightmares in Ancient Egypt*. Swansea, 2003.
- SZPAKOWSKA, K. *Daily Life in Ancient Egypt*. Malden e Oxford, 2008.
- SZPAKOWSKA, K. Demons in the Dark: Nightmares and other Nocturnal Enemies in Ancient Egypt. In: KOUSOULIS, P. I. M. (ed.). *Ancient Egyptian Demonology, Studies on the Boundaries between the Demonic and the Divine in Egyptian Magic*. Leuven e Walpole, 2011, p. 63-76.
- TEETER, E. *Religion and Ritual in Ancient Egypt*. Cambridge e Nova York, 2011.

Capítulo 7: Os julgamentos do Duat (um guia)

- ASSMANN, J. *Death and Salvation in Ancient Egypt*. Trad. D. Lorton. Ithaca e Londres, 2005.
- KEMP, B. J. *How to Read the Egyptian Book of the Dead*. Londres, 2007; Nova York, 2008.
- ROBINSON, P. “As for them who know them, they shall find their paths”: Speculations on Ritual Landscapes in the “Book of the Two Ways”. In: O’CONNOR, D.; QUIRKE, S. (ed.). *Mysterious Lands*. Londres e Portland, 2003, p. 139-159.
- SPENCER, A. J. *Death in Ancient Egypt*. Harmondsworth e Nova York, 1982.
- TAYLOR, J. H. *Death and the Afterlife in Ancient Egypt*. Londres e Chicago, 2001.
- TAYLOR, J. H. *Journey Through the Afterlife: Ancient Egyptian Book of Dead*. Londres e Cambridge, 2010.

Capítulo 8: Seu julgamento e sua vida como um akh

- ASSMANN, J. *The Mind of Egypt: History and Meaning in the Time of the Pharaohs*. Nova York e Londres, 2002.

- ASSMANN, J. *Ma'at: Gerechtigkeit und Unsterblichkeit im Alten Ägypten*. Munique, 2006.
- ENGLUND, G. *Akh – Une notion religieuse dans l'Égypte pharaonique*. Uppsala, 1978.
- FRIEDMAN, F. *On the Meaning of Akh (3h) in Egyptian Mortuary Texts*. Ann Arbor, 1983.
- LESKO, L. H. The Field of H. etep in Egyptian Coffin Texts. *JARCE*, 9, p. 89-101, 1971-1972.

Epílogo: O mito do Egito Antigo

- COPENHAVER, B. P. *Hermetica. The Greek Corpus Hermeticum and the Latin Asclepius in a New English Translation*. Cambridge e Nova York, 1992.
- JEFFREYS, D. (ed.). *Views of Ancient Egypt since Napoleon Bonaparte: Imperialism, Colonialism, and Modern Appropriations*. Londres e Portland, 2003.
- MCDONALD, S.; RICE, M. (ed.). *Consuming Ancient Egypt*. Londres, 2003.
- REID, D. M. *Whose Pharaohs? Archaeology, Museums and Egyptian National Identity from Napoleon to World War I*. Berkeley e Londres, 2002.
- RIGGS, C. Ancient Egypt in the Museum: Concepts and Constructions. In: LLOYD, A. B. (ed.). *A Companion to Ancient Egypt*. Oxford e Malden, 2010. p. 1.129-1.153.

Garry J. Shaw é doutor em Egiptologia pela Universidade de Liverpool. Autor de livros aclamados sobre egiptologia, também ensina Egiptologia on-line como tutor de meio período para o Departamento de Educação Continuada da Universidade de Oxford. Shaw lecionou na Universidade Americana do Cairo e na Sociedade de Exploração do Egito, em Londres; também trabalhou em projetos arqueológicos no Egito, Turquia e Reino Unido.

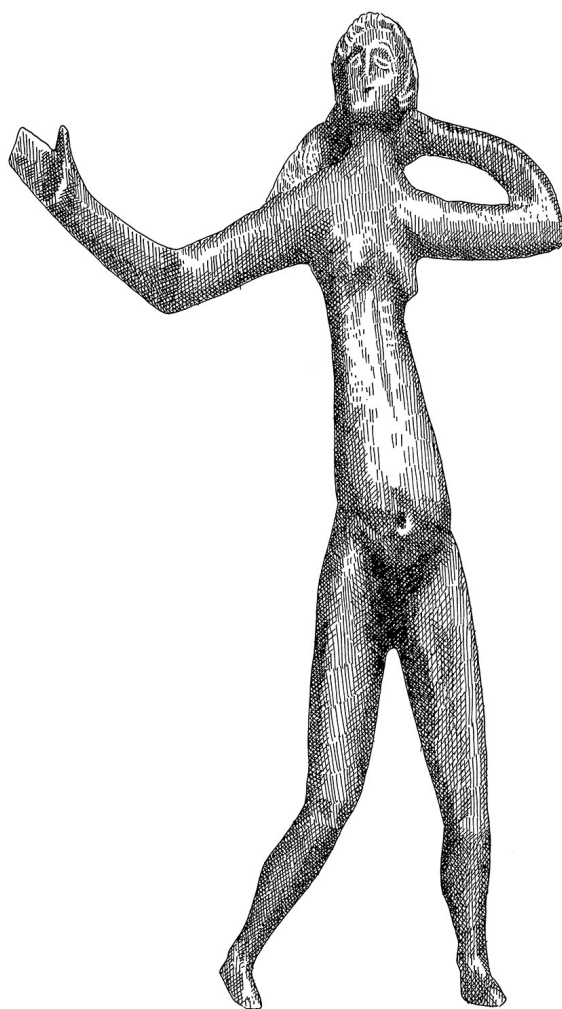


MITOS

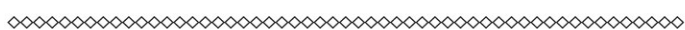
CELTA ◊ EGÍPCIOS
GREGOS E ROMANOS ◊ NÓRDICOS



 EDITORA
VOZES



OS
MITOS CELTAS
UM GUIA PARA DEUSES E
LENDAS ANTIGOS



MIRANDA ALDHOUSE-GREEN

Tradução de Caesar Souza



Petrópolis

*Para Stephen
amoris causa*

Agradecimentos

Estou em dívida para com muitas pessoas que ajudaram este livro a acontecer. A família e amigos, que, pacientemente, suportaram minhas digressões obsessivas sobre mitos, um enorme muito obrigado. Minha maior dívida de gratidão é para com a equipe da Thames & Hudson – particularmente, Colin e Alice. Meus três gatos birmaneses – Dido, Perséfone e Taliesin – me fizeram companhia durante longas horas solitárias de escrita. A dedicação deste livro a Stephen se destina a lhe dizer o quanto o apreço em seu apoio perene.

*Falsa folha de rosto: Figurino de bronze de uma dançarina do fim da Idade do Ferro,
de Neuvy-en-Sullias, França.*

Frontispício: Javali de bronze do fim da Idade do Ferro, de Neuvy-en-Sullias, França.

© 2015, Thames & Hudson Ltd, Londres.

Tradução publicada mediante autorização de Thames & Hudson Ltd, Londres

Tradução realizada a partir do original em inglês intitulado *The Celtic Myths. A Guide to the Ancient Gods and Legends*

Direitos de publicação em
língua portuguesa – Brasil:
2022, Editora Vozes Ltda.
Rua Frei Luís, 100
25689-900 Petrópolis, RJ
www.vozes.com.br
Brasil

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida ou transmitida por qualquer forma e/ou quaisquer meios (eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia e gravação) ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão escrita da editora.

CONSELHO EDITORIAL

Diretor

Gilberto Gonçalves Garcia

Secretário executivo

Leonardo A.R.T. dos Santos

Editores

Aline dos Santos Carneiro
Edrian Josué Pasini
Marilac Loraine Oleniki
Welder Lancieri Marchini

Editoração: Rafaela Milara

Diagramação e capa: Do original

Arte-finalização de miolo: Sheilandre

Desenv. Gráfico

Revisão gráfica: Nilton Braz da Rocha

Arte-finalização de capa: Editora Vozes

Conversão para eBook: SCALT Soluções Editoriais

Conselheiros

Francisco Morás
Ludovico Garmus
Teobaldo Heidemann
Volney J. Berkenbrock

ISBN 9786557137765 (Brasil)

ISBN 978-0-500-25209-3 (Reino Unido)

Este livro foi composto pela Editora Vozes Ltda.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Aldhouse-Green, Miranda

Os mitos celtas : um guia para deuses e lendas antigos / Miranda Aldhouse-Green; tradução de Caesar Souza. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2022.

Título original: The Celtic Myths

ISBN 9786557137765

1. Celtas – Religião 2. Mitologia celta I. Título.

22-114037

CDD-299.16

Índices para catálogo sistemático:

1. Mitologia : Religião celta 299.16

Eliete Marques da Silva – Bibliotecária – CRB-8/9380

Sumário

Prelúdio

O MUNDO CELTA: ESPAÇO, TEMPO E EVIDÊNCIAS

1

A ORATURA: CRIANDO MITOS

2

OS NARRADORES DE MITOS

3

UMA PLETORA DE ESPÍRITOS IRLANDESES

4

PAÍS DE GALES ENCANTADO: UMA TERRA MÁGICA

5

A PORÇÃO DO CAMPEÃO: HERÓIS MÍTICOS

6

ANIMAIS ENCANTADORES E ENTES INQUIETOS

7

LIGAÇÕES PERIGOSAS: REGIMENTOS MONSTRUOSOS DE MULHERES

8

TERRA E ÁGUA: UMA EBULIÇÃO DE ESPÍRITOS

9

CÉU E INFERNO: O PARAÍSO E O ALÉM-MUNDO

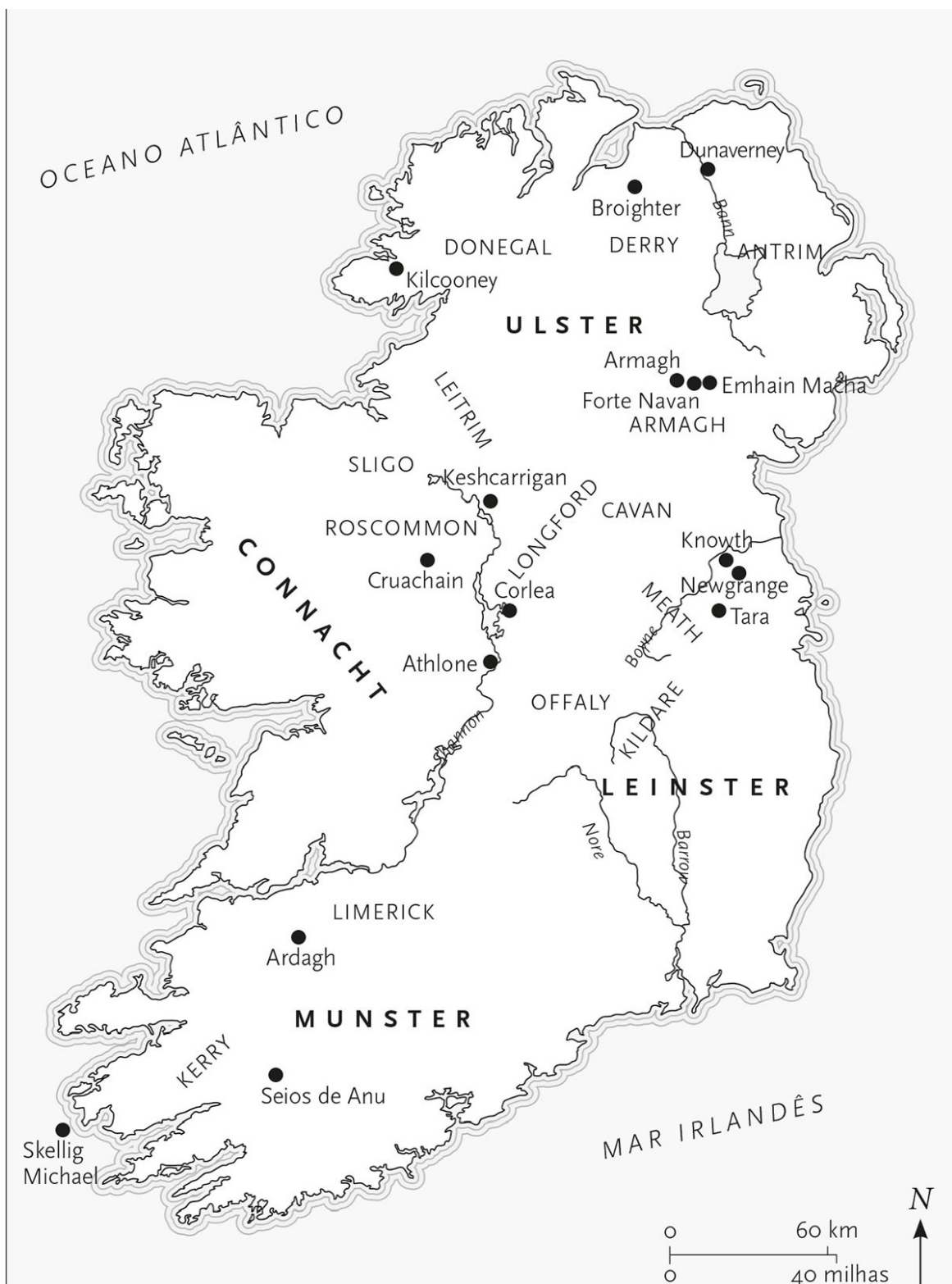
FIM

PAGANISMO E CRISTIANISMO: A TRANSFORMAÇÃO DO MITO

LEITURA COMPLEMENTAR
FONTES DE CITAÇÕES
SOBRE A AUTORA

*Então, Conchubar, o mais sutil dos homens,
Classificando seus druidas à sua volta de dez em dez,
Falou assim: “Cuchulain lá habitará e ficará remoendo
Por mais três dias em terrível quietude,
E, então, erguer-se-á e nos matará a todos,
Cantará em seu ouvido ilusões mágicas,
De que pode combater os cavalos do mar”.
Os druidas os levaram ao seu mistério,
E cantaram por três dias.*

“A LUTA DE CUCHULAIN COM O MAR”, DE W.B. YEATS



Mapa da Irlanda com regiões e locais mencionados no texto



Mapa da Inglaterra e País de Gales com regiões e locais mencionados no texto

▪ PRELÚDIO ▪

O MUNDO CELTA: ESPAÇO, TEMPO E EVIDÊNCIAS

A Gália como um todo consiste em três partes separadas: uma é habitada pelos belgas; outra, pelos aquitanos; e a terceira, pelo povo que chamamos gauleses, embora, em sua própria língua, sejam chamados celtas.

JÚLIO CÉSAR, DE BELLO GALlico, 1.1

O PRINCIPAL FOCO DESTES LIVROS SÃO OS MITOS ENCONTRADOS NO COMEÇO DA LITERATURA MEDIEVAL DA IRLANDA E DO PAÍS DE GALES, QUE DATA, EM SUA FORMA ESCRITA, DO SÉCULO VIII AO XIV D.C. FOI COM CONSIDERÁVEL APREENSÃO QUE INICIEI UM LIVRO COM O TERMO “CELTA” NO TÍTULO. DESDE O COMEÇO DA DÉCADA DE 1990, ARQUEÓLOGOS TÊM QUESTIONADO SERIAMENTE O USO DESSA PALAVRA PARA DEFINIR OS POVOS ANTIGOS DA IDADE DO FERRO DA EUROPA OCIDENTAL E ORIENTAL. UM OPRÓBRIO PARTICULAR FOI VINCULADO AO USO DE “CELTAS” QUANDO SE REFERINDO À GRÃ-BRETANHA ANTIGA. EMBORA A PLETOREIA DE AUTORES DO MUNDO CLÁSSICO ALUDA AO POVO DA GÁLIA (DE MODO GERAL, FRANÇA, SUÍÇA, ALEMANHA A OESTE DO RENO, PARTES DO NORTE E DO LESTE DA IBÉRIA E EXTREMO NORTE DA ITÁLIA) COMO SENDO CELTAS, NENHUM AUTOR ANTIGO JAMAIS FALOU ASSIM DA GRÃ-BRETANHA. OS ROMANOS CHAMAVAM OS BRITÂNICOS DE *BRITANNI*.

UM GRANDE PROBLEMA QUE O GRUPO ANTICELTA TEM COM O TERMO, EM REFERÊNCIA AOS EUROPEUS ANTIGOS, É QUE ELE OFUSCA AS DIFERENÇAS QUE CLARAMENTE EXISTIAM ENTRE POVOS COM CULTURAS E VISÕES DE MUNDO AMPLAMENTE DIVERGENTES. TAMBÉM SIGNIFICA QUE ALGUMAS REGIÕES, COMO O EXTREMO NORTE DA EUROPA, SÃO EXCLUÍDAS

DO GUARDA-CHUVA CELTA, MESMO QUE MUITAS SIMILARIDADES CULTURAIS ENTRE ESSAS ÁREAS E AQUELAS MAIS AO SUL POSSAM SER IDENTIFICADAS EM EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS. JÚLIO CÉSAR CONHECIA A GÁLIA INTIMAMENTE PORQUE ELE E SEU EXÉRCITO SE INSTALARAM LÁ POR APROXIMADAMENTE DEZ ANOS. À ABERTURA DE SEU *DE BELLO GALICO* (“SOBRE A GUERRA GÁLICA”) FALOU SOBRE A AGORA FAMOSA DIVISÃO DO PAÍS EM TRÊS GRUPOS CULTURAIS IMPORTANTES: OS AQUITANOS DO OESTE, OS BELGAS NO LESTE E OS CELTAS, QUE OCUPAVAM O CENTRO DA GÁLIA. CÉSAR DECLAROU ESPECIFICAMENTE QUE ESSE ÚLTIMO GRUPO SE IDENTIFICAVA COMO CELTA. ISSO É IMPORTANTE. BASICAMENTE, É IMPOSSÍVEL PROVAR AUTODETERMINAÇÃO PARA COMUNIDADES PRÉ-HISTÓRICAS, PORQUE ELAS NÃO ERAM ALFABETIZADAS E, PORTANTO, NÃO HÁ EVIDÊNCIAS ESCRITAS DESTAS. MESMO O USO DO NOME “CELTAS” POR CÉSAR PODE NÃO TER SIDO MAIS DO QUE A SUA APRESENTAÇÃO DE UMA CLARA DIVISÃO QUE, DE FATO, MASCARAVA ENORMES DIVERGÊNCIAS DENTRO DESSE GRUPO.

A DESPEITO DOS PROBLEMAS DE ENTRELAÇAR IDENTIDADES ANTIGAS E DO COMEÇO DA IDADE MÉDIA, UMA COISA IMPORTANTE AS UNE: A LÍNGUA. ONDE HÁ EVIDÊNCIAS, POR EXEMPLO, DAS PRIMEIRAS E RARAS INSCRIÇÕES OU DE NOMES DE LUGARES REGISTRADOS NAS GEOGRAFIAS GRECO-ROMANAS, PARECE QUE AS LÍNGUAS CELTAS CONHECIDAS E FALADAS HOJE TINHAM SUAS RAÍZES FIRMEMENTE NA ANTIGUIDADE, POIS SÃO RASTREÁVEIS NAS PALAVRAS DO GAULÊS, DO CELTIBERIANO E DO BRITÂNICO ANTIGO. É VERDADE QUE A LÍNGUA NÃO EQUIVALE À ETNICIDADE, MAS FORNECE UM TECIDO CONECTIVO PODEROSO. É AMPLAMENTE RECONHECIDO, POR EXEMPLO, QUE O USO DA LÍNGUA INGLESA FORA DO REINO UNIDO LEVA CONSIGO CERTA QUANTIDADE DE BAGAGEM CULTURAL, A DESPEITO DOS ENORMES GOLFOS CULTURAIS ENTRE OS PAÍSES ANGLÓFONOS.

NOMES SÃO ESSENCIALMENTE RÓTULOS. A GRÉCIA ANTIGA ABRANGIA UMA SÉRIE DE CIDADES-ESTADOS – ATENAS, ESPARTA, CORINTO E VÁRIAS OUTRAS – UNIDAS POR UMA LÍNGUA COMUM, MAS QUE SE CONSIDERAVAM COMPLETAMENTE DISTINTAS. O IMPÉRIO ROMANO INCLUÍA UMA GRANDE ÁREA DO MUNDO ANTIGO: DA GRÃ-BRETANHA À ARÁBIA AS PESSOAS SE CONSIDERAVAM PERTENCENTES TANTO ÀS SUAS COMUNIDADES LOCAIS COMO TAMBÉM A ROMA. ASSIM, NOS ATOS DOS APÓSTOLOS DA BÍBLIA, PAULO DE TARSO, CONFIANTEMENTE, AFIRMA SER UM *CIVIS ROMANUS*, UM CIDADÃO DE ROMA, EMBORA FOSSE, AO MESMO TEMPO, MEMBRO DE UM ESTADO DA JUDEIA EXTREMAMENTE INDEPENDENTE. PORTANTO, A PERGUNTA QUE PODEMOS FAZER É ESTA: O USO DO TERMO “CELTA” É MENOS LEGÍTIMO COMO UM RÓTULO PARA DESCREVER POVOS COM CERTOS ELEMENTOS CULTURAIS IMPORTANTES COMPARTILHADOS DO QUE OS TERMOS “GREGO” OU “ROMANO”? ACHO QUE NÃO.

OUTRO PROBLEMA A SER CONSIDERADO É A ORIGEM DO TERMO “CELTA” COMO USADO PARA DESCREVER AS LÍNGUAS E OS POVOS QUE AGORA CONSIDERAMOS TACITAMENTE CELTAS: IRLANDESES, GALESES, ESCOCESSES, CÓRNICOS, MANESES, BRETÕES E GALICIANOS. FOI O ESTUDIOSO CLÁSSICO DO SÉCULO XVI, GEORGE BUCHANAN, QUEM PRIMEIRO DESENVOLVEU A NOÇÃO DOS CELTAS COMO UM GRUPO UNIFICADO DE POVOS VIVENDO NA IRLANDA E NO CONTINENTE BRITÂNICO. ASSIM, O CONCEITO DE CELTICIDADE, COMO APLICADO AO PAÍS DE GALES, À IRLANDA E A OUTRAS REGIÕES NO EXTREMO OESTE DA EUROPA, É COMPARATIVAMENTE MODERNO (EM CONTRASTE COM O USO QUE CÉSAR FEZ DO TERMO NA ANTIGUIDADE PARA AQUELES CELTAS QUE ENCONTROU NO CONTINENTE). CONTUDO, A AUTOIDENTIDADE COMO CELTA É ENORMEMENTE IMPORTANTE PARA OS HABITANTES DAS NAÇÕES CELTAS MODERNAS, COMO A IRLANDA E O PAÍS DE GALES. SE AS PESSOAS SE CONSIDERAM POSSUIDORAS DE CERTA IDENTIDADE, ISSO, EM SI, DÁ CREDIBILIDADE

PARA ESSA AUTODETERMINAÇÃO. POIS, ORIGINALMENTE, DE QUE OUTRO MODO AS IDENTIDADES SERIAM CRIADAS?

ONDE ESSA PERGUNTA PELA ETNICIDADE DEIXA O PROBLEMA DA MITOLOGIA CELTA? AO TENTAR ESTABELECEER CONEXÕES ENTRE AS COSMOLOGIAS APRESENTADAS NO COMEÇO DA LITERATURA MEDIEVAL PAGÃ E OS PRIMEIROS REGISTROS ARQUEOLÓGICOS DA IDADE DO FERRO E DO PERÍODO ROMANO DA GÁLIA E DA GRÃ-BRETANHA HÁ UM PROBLEMA IMPORTANTE A SER ENFRENTADO. OS TEXTOS MÍTICOS PERTENCEM, PRINCIPALMENTE, AO PAÍS DE GALES E À IRLANDA, EMBORA A MAIOR PARTE DAS EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS PARA O PAGANISMO “CELTA” SEJA ENCONTRADA NO QUE, AGORA, É A INGLATERRA E O CONTINENTE PRÓXIMO. ASSIM, HÁ UMA DISPARIDADE GEOGRÁFICA ENTRE A IDADE DO FERRO E AS EVIDÊNCIAS ROMANAS, DE UM LADO, E O LAR DA LITERATURA MÍTICA CELTA, DO OUTRO. MAS, EMBORA AS MITOLOGIAS GAULESA E BRITÂNICA MEDIEVAIS COGNATAS ÀQUELAS DO PAÍS DE GALES E DA IRLANDA ESTEJAM AMPLAMENTE PERDIDAS, ISSO NÃO QUER DIZER QUE NÃO TENHAM EXISTIDO. NA VERDADE, HÁ FORTES INDÍCIOS DE QUE COSMOLOGIAS COMPARTILHADAS ESTIVERAM OUTRORA PRESENTES. UM ÓTIMO EXEMPLO É O CALENDÁRIO DE COLIGNY (CF. P. 174), DA GÁLIA CENTRAL, ESCRITO EM GAULÊS E DATANDO DA PARTE INICIAL DO PRIMEIRO MILÊNIO D.C.; MENCIONA O FESTIVAL DE SAMONIOS QUE TEM DE SER O MESMO QUE A CELEBRAÇÃO DO



Biga funerária de uma jovem da Idade do Ferro, de Wetwang, leste de Yorkshire, encontrada em 1984.

ANO-NOVO IRLANDÊS DE SAMHAIN. E HÁ MUITOS MAIS QUE SÃO EXPLORADOS PELOS CAPÍTULOS SEGUINTE. CONTUDO, OS MITOS CELTAS NÃO PODEM SER RECONHECIDOS COMO UMA JANELA PARA A IDADE DO FERRO. PESQUISAS PROVARAM, DE FORMA CATEGÓRICA, QUE OBJETOS IRLANDESES MINUCIOSAMENTE DESCRITOS NOS MITOS – COMO AS ARMAS E A BIGA DE CÚ CHULAINN – ERAM COMO OS DO COMEÇO DA IDADE MÉDIA, E NÃO PRÉ-HISTÓRICOS.

EMBORA ESTE LIVRO SEJA SOBRE LITERATURA MÍTICA, ESSES TEXTOS NECESSITAM SER COLOCADOS NO CONTEXTO; PORTANTO, ONDE FOR RELEVANTE, TAMBÉM CONTÉM OLHARES EM RETROSPECTO PARA ESSAS PRIMEIRAS EVIDÊNCIAS FORNECIDAS PELA ARQUEOLOGIA, E SE DIRIGE PARA O LESTE, PARA ALÉM DAS FRONTEIRAS DO OCIDENTE CELTA, PARA CONSIDERAR POSSÍVEIS ORIGENS DE PERSONAGENS E RITUAIS MÍTICOS NAS CULTURAS ANTIGAS DOS *BRITANNI* E DOS *GALLI*. A COMBINAÇÃO DE LITERATURA E CULTURA MATERIAL FORNECE UM RICO CALEIDOSCÓPIO DE CRENÇAS E RELAÇÕES ANTIGAS ENTRE OS POVOS E OS SEUS DEUSES NOS EXTREMOS OCIDENTAIS DO MUNDO CONHECIDO, NUM TEMPO EM QUE

PAGANISMOS LOCAIS ESTAVAM CONFRONTANDO NOVAS RELIGIÕES. PARA OS ANTIGOS BRETÕES E GAULESES, SEUS CULTOS E SUAS PRÁTICAS DA IDADE DO FERRO TIVERAM DE SE ADAPTAR E ABSORVER OS COSTUMES RELIGIOSOS DE ROMA. MAIS TARDE, FOI O CRISTIANISMO O MAIOR DESAFIO DO PAGANISMO CELTA.

Notas sobre a pronúncia

Não se desmotive com as estranhas pronúncias dos nomes irlandeses e galeses. A pronúncia pode ser um campo minado, mas aqui estão alguns exemplos que podem ajudar.

Pwyll	Pooilth
Matholwch	Matholooch (a ênfase está na segunda sílaba)
Culhwch	Keelooch
Medbh	Mayve
Cú Chulainn	Coo Hulayn (ênfase na primeira sílaba da segunda palavra)
Oisín	Oysheen

UM ASPECTO DAS EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS NÃO SERVE APENAS PARA CONECTAR GRANDE PARTE DA EUROPA DA IDADE DO FERRO, MAS TAMBÉM PARA CHEGAR AO COMEÇO DO PERÍODO MEDIEVAL: A ARTE. A ARTE CELTA (OU *LA TÈNE*) TEVE SUA ORIGEM EM MEADOS DO PRIMEIRO MILÊNIO A.C. SUA RICA E VARIADA MAESTRIA, QUE SE INSPIRAVA NO MUNDO NATURAL E NO SURREALISMO FORJADO NOS SONHOS DA IMAGINAÇÃO ESPIRITUAL, ASSUMIA MUITAS FORMAS. TODAVIA, HÁ UMA UNIDADE ABRANGENTE, EM COMO OS ARTISTAS E OS CONSUMIDORES DE SEUS PRODUTOS PERCEBIAM E EXPRESSAVAM SEU MUNDO. ELEMENTOS DESSAS FORMAS DE VER PERPASSAVAM O TEMPO NÃO APENAS PARA INFLUENCIAR O COMEÇO DA ARTE CRISTÃ, COMO TESTEMUNHADO PELA DECORAÇÃO NAS CRUZES CELTAS, POR EXEMPLO, MAS TAMBÉM OS PRÓPRIOS MITOS CELTAS MEDIEVAIS. É ASSIM QUE CABEÇAS MÁGICAS, DEIDADES TRIPLAS, CALDEIRÕES ENCANTADOS E CRIATURAS SEMI-HUMANAS ESTÃO IGUALMENTE EM CASA NA ARTE DA IDADE DO FERRO E

NAS MITOLOGIAS POSTERIORES. COMO AGENTES PARA A MANUTENÇÃO DESSAS TRADIÇÕES AO LONGO DO TEMPO, SERÁ QUE NECESSITAMOS OLHAR PARA ALÉM DOS DRUIDAS COMO SENHORES DO TEMPO E CURADORES DO PASSADO? AUTORES CLÁSSICOS, COMO JÚLIO CÉSAR, FALAM SOBRE OS DRUIDAS NA GÁLIA E NA GRÃ-BRETANHA COMO LÍDERES RELIGIOSOS E PROFESSORES, EM CUJA POSSE ESTAVAM AS TRADIÇÕES ORAIS SAGRADAS DOS ANCESTRAIS.

A ORATURA: CRIANDO MITOS

E, após a névoa, vede, cada lugar ficou cheio de luz. E quando viram o modo como, antes disso, estavam acostumados a ver os bandos, os rebanhos e as moradas, não puderam ver mais: nem casa nem animal, nem fumaça nem fogo, nem humanos nem morada, mas as casas da corte vazias, desoladas, inabitadas, sem pessoas, sem animais dentro delas, seus companheiros perdidos, nenhuma informação sobre eles, exceto por eles quatro.

“O TERCEIRO RAMO DOS MABINOGI”

MITOS, COMO FÁBULAS, SÃO COISAS ELUSIVAS. FILMES DE HORROR MODERNOS, SEJA SOBRE VAMPIROS, FANTASMAS OU MÚMIAS EGÍCIAS RESSUSCITADAS, SÃO POSSIVELMENTE ACEITÁVEIS PORQUE PERMITEM QUE AS PESSOAS explorem os aspectos mais obscuros da natureza humana em um ambiente seguro. Em um sentido, o mesmo vale para os mitos, mas estes são muito mais complicados. Isso se deve, em parte, ao fato de serem quase sempre associados a crenças religiosas — e, muitas vezes, à magia — e também porque em histórias míticas estão contidas respostas para algumas das preocupações humanas mais fundamentais: Quem somos? Por que estamos aqui? Por que o mundo é assim? Como o mundo foi criado? O que acontece conosco quando morremos? Mitos também exploram problemas relacionados a ritos de iniciação: Nascimento, Puberdade, Casamento e Morte. Alguns, particularmente aqueles do mundo celta, são muito preocupados com moralidade — bem e mal, castidade, violência, estupro e traição, guerra e ética —, com papéis de gênero, virgindade, maternidade e virilidade; e com os ideais de comportamento feminino e masculino.

Mitos florescem em sociedades onde essas questões não são respondíveis por meio de explicações racionais. São histórias

SIMBÓLICAS,

DESTINADAS A EXPLORAR ESSES TEMAS DE UM MODO COMPREENSÍVEL. MITOS PODEM SERVIR PARA EXPLICAR A CRIAÇÃO, FENÔMENOS NATURAIS E DESASTRES NATURAIS (COMO INUNDAÇÕES, SECAS E DOENÇAS), AS TRANSIÇÕES MISTERIOSAS DE DIA E NOITE, OS CORPOS CELESTIAIS E AS ESTAÇÕES. ELES SÃO, MUITAS VEZES, ASSOCIADOS AOS SONHOS E ÀS VISÕES DOS ASSIM CHAMADOS “SANTOS”, PESSOAS (DE AMBOS OS GÊNEROS) COM HABILIDADE PARA VER O FUTURO E O MUNDO DO SOBRENATURAL. MITOS SÃO HABITADOS POR DEUSES E HERÓIS, E FALAM SOBRE A RELAÇÃO ENTRE OS MUNDOS SOBRENATURAL E MATERIAL. PODEM FORNECER EXPLICAÇÕES DIVINAS PARA AS PARTIDAS DE PESSOAS PASSADAS, SEUS MONUMENTOS E CEMITÉRIOS ABANDONADOS, SUAS CASAS E SEUS LUGARES DE REUNIÃO. MITOS PODEM EXPLICAR A ORIGEM DE INIMIZADES ENTRE COMUNIDADES E DISPUTAS SOBRE TERRITÓRIO. FINALMENTE, MITOS

PASSAGENS PARA OS ESPÍRITOS

Nenhuma pessoa jamais caminhou para fora do pântano senão depois que Eochaid ordenou seu assistente a observar o esforço que empreenderam em fazer o pontilhão. Todos os homens fizeram uma pilha com suas roupas, e Midir subiu nessa pilha. Continuaram jogando na base do pontilhão uma floresta com seus troncos e raízes, Midir em pé e encorajando a multidão.

DE “A CORTE DE ETAIN”



Passagem de madeira ao longo de um pântano irlandês, construída em 148 a.C.
em Corlea, Condado de Longford.

SÃO, MUITAS VEZES, HISTÓRIAS ALTAMENTE DIVERTIDAS, QUE PODEM FAZER PASSAR O TEMPO EM UMA NOITE ESCURA DE INVERNO DIANTE DO FOGO.

• INTRODUZINDO OS MITOS GALESES E IRLANDESES •

OS PRINCIPAIS MITOS DO PAÍS DE GALES E DA ÍRLANDA ESTÃO CONTIDOS NOS MANUSCRITOS MEDIEVAIS QUE DATAM DOS SÉCULOS VIII AO XIV D.C., EM SUA FORMA AINDA EXISTENTE. TRÊS CICLOS DE HISTÓRIAS IRLANDESES EM PROSA CONTÊM AS PRINCIPAIS FONTES SOBREVIVENTES DA MITOLOGIA IRLANDESA. O MAIS ANTIGO EM SUA FORMA ESCRITA É O *CICLO DO ULSTER*, CUJO FOCO É A HISTÓRIA ÉPICA DA GUERRA ENTRE ULSTER E CONNACHT, O *TÁIN BÓ CUAILNGE* (O ROUBO DO GADO DE COOLEY), DESCREVENDO O GRANDE HERÓI ULSTER CÚ

Achados arqueológicos ajudam a conectar os ciclos míticos às suas origens antigas. Em meados do século II a.C., uma comunidade em Corlea, no Condado de Longford, na Irlanda central, construiu um grande pontilhão de madeira ao longo de um banhado para secar a terra. A dendrocronologia

estabeleceu que os carvalhos usados para construir essa passagem foram derrubados em 148 a.C. Sob as fundações, foi encontrada uma estranha imagem semi-humana, semianimal, esculpida em freixo, talvez como um depósito de fundação, para abençoar a nova estrada. O caminho pode ter sido construído em seções por diferentes grupos de pessoas; certamente uma seção nunca foi completada, pois havia ao menos um vão.

Certos mitos irlandeses fazem referência à construção de passagens através de pântanos. Na história do divino Midhir e seu amor Étain, Eochaid, rei de Tar, deu ao deus a “impossível” tarefa de construir uma estrada de madeira ao longo de um pântano intransitável. Outra história relata uma querela entre duas comunidades que começaram a construir uma passagem sobre um solo pantanoso a partir de lados opostos, encontrando-se no meio. Tendo quase terminado o trabalho, os dois grupos se desentenderam sobre seu término, e a ponte nunca foi terminada. Poderia esse ser o pontilhão de Corlea? Poderiam os primeiros contadores de histórias ter entrelaçado em suas narrativas os restos de estradas que ainda eram visíveis no começo da era medieval?



Páginas dos primeiros manuscritos de mitos irlandeses e galeses. À esquerda: de *O livro da vaca Dun*, um texto do século XI contendo a mais antiga recensão do *Táin*. À direita: do *Livro vermelho galês de Hergest*, um dos mais antigos compêndios dos Mabinogi.

CHULAINN E A IGNÓBIL RAINHA MEDBH DE CONNACHT. HISTORICAMENTE, A PROVÍNCIA DE ULSTER HAVIA PERDIDO SUA INFLUÊNCIA POLÍTICA AO FIM DO SÉCULO V D.C. SUA PROEMINÊNCIA NO *TÁIN BÓ CUAILNGE* ARGUMENTA A FAVOR DAS ORIGENS INICIAIS DO CICLO. A PRIMEIRA RECENSÃO (CÓPIA) SOBREVIVE EM FRAGMENTOS NO *LIVRO DA VACA DUN*, DO SÉCULO XI, MAS A LINGUAGEM USADA AQUI PERTENCE MAIS PROPRIAMENTE AO SÉCULO VIII OU IX. OUTRA FONTE IMPORTANTE PARA O *CICLO DO ULSTER* É O *LIVRO AMARELO DE LECAN*, DO SÉCULO XI. AS OUTRAS DUAS COLEÇÕES – O *CICLO MITOLÓGICO* E O *CICLO FENIANO* (OU *CICLO DE FINN*) – SOBREVIVEM EM VERSÕES DO SÉCULO XII. A PRIMEIRA DELAS CONTÉM A MAIOR VARIEDADE E APRESENTA DESCRIÇÕES VÍVIDAS DAS DEIDADES PAGÃS; O FOCO DO *CICLO FENIANO* É A VIDA DO EPÔNIMO FINN, LÍDER HEROICO DE UM FAMOSO BANDO DE GUERRA E GUARDIÃO DA SABEDORIA DIVINA.

OS MITOS GALESES ESTÃO PRESERVADOS EM DUAS COLEÇÕES PRINCIPAIS DE HISTÓRIAS: O *LIVRO BRANCO DE RHYDDERCH* E O *LIVRO VERMELHO DE HERGEST*. O *LIVRO BRANCO* FOI REUNIDO POR VOLTA DE 1300, E O *LIVRO VERMELHO*, NO FIM DO SÉCULO XIV. AS HISTÓRIAS MAIS RICAS DE CONTEÚDO MÍTICO SÃO *PEDEIR CEINC Y MABINOGI* (OS QUATRO RAMOS [SEÇÕES] DOS *MABINOGI*), CONHECIDO COLOQUIALMENTE COMO OS *MABINOGION*, E “*CULHWCH E OLWEN*”. OUTROS MATERIAIS IMPORTANTES ESTÃO CONTIDOS EM OUTRAS HISTÓRIAS, INCLUINDO “*PEREDUR*”, “O SONHO DE *RHONABWY*” E A HISTÓRIA FRAGMENTÁRIA “OS ESPÓLIOS DE *ANNWFN*”. OUTRO RAMO DO MITO LIDA EM DETALHES COM A FIGURA HEROICA DO REI ARTUR E A BUSCA PELO SANTO GRAAL. É APRESENTADO NOS ROMANCES ARTURIANOS FRANCESES MEDIEVAIS, CUJO AUTOR MAIS CONHECIDO FOI CHRÉTIEN DE TROYES. ARTUR TAMBÉM FAZ VÁRIAS APARIÇÕES NOS MITOS GALESES, PARTICULARMENTE EM “*CULHWCH E OLWEN*” E “*PEREDUR*”, AMBAS HISTÓRIAS DE HERÓIS.

. VOZES MÍSTICAS: CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS – . DA APRESENTAÇÃO ORAL À PALAVRA ESCRITA

MITOS CELTAS TÊM SUA GÊNESE EM TRADIÇÕES ANTIGAS DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS, DE APRESENTAÇÃO AO VIVO. ASSIM COMO MÚSICOS PODIAM VIAJAR DE CORTE EM CORTE PARA DIVERTIR A NOBREZA, OU ARTESÃOS QUALIFICADOS, PARA CUMPRIR ENCOMENDAS DE UMA NOVA ARMADURA OU DE UMA TAÇA DE VINHO DECORATIVA, OS POETAS E OS CONTADORES DE HISTÓRIAS TAMBÉM FAZIAM SEU TRABALHO. MUITOS ERAM ARTISTAS PERIPATÉTICOS E, EM SUAS VIAGENS, DIFUNDIAM HISTÓRIAS COMUNS DE LUGAR EM LUGAR. OUTROS, COMO BOBOS DA CORTE MEDIEVAL, PERTENCIAM A SALAS PARTICULARES, E TALVEZ SUAS HISTÓRIAS TIVESSEM UM SABOR MAIS LOCAL. MAS, COMO AS HISTÓRIAS ERAM MANTIDAS NAS CABEÇAS DAS PESSOAS, DESENVOLVERAM-SE E SE ADAPTARAM ORGANICAMENTE, E DUAS CONTAÇÕES NÃO SERIAM

EXATAMENTE IGUAIS. ASSIM, POR EXEMPLO, CONTADORES DE HISTÓRIAS QUE ERAM VISITANTES PODERIAM ENTREMEAR CARACTERÍSTICAS DA PAISAGEM LOCAL — MONTANHAS, RIOS E ÁRVORES — ÀS SUAS HISTÓRIAS PARA A APRECIÇÃO PARTICULAR DAS AUDIÊNCIAS LOCAIS.

PEDRAS ORACULARES

As esculturas de pedra pré-cristãs da Irlanda e do País de Gales podem representar os contadores de histórias em ação. Elas retratam cabeças humanas, e algumas de suas bocas estão escancaradas como se estivessem falando ou cantando. Um entalhe único de Newry, Condado de Armagh, é chamado de Ídolo Tanderagee. É a imagem de um homem falando: sua boca de lábios grossos se escancara, e ele parece vestir um adorno de cabeça com chifres; a mão direita se encontra diagonalmente através do corpo, na atitude típica de um orador, mas segura algo que pode ser uma pedra mágica. É tentador interpretar essa imagem como a de um vidente ou xamã, que porta a insígnia animal que denota seu status de metamorfo, capaz de conversar com os deuses e promover a sabedoria deles à sua comunidade. Xamãs tradicionais, muitas vezes, assumem as personalidades de animais porque, segundo a crença, possuem vínculos



Ulster Museum, Belfast

Figura de pedra da Idade do Ferro conhecida como Ídolo Tanderagee, talvez uma antiga imagem de um contador de histórias irlandês, do Condado de Armagh.

ESSAS HISTÓRIAS MÍTICAS ERAM VIVAS, MUDAVAM E SE DESENVOLVIAM COM O TEMPO E ERAM ADORNADAS DE ACORDO COM A CAPACIDADE DOS

NARRADORES E AS EXPERIÊNCIAS DA COMUNIDADE QUE OUVIA AS HISTÓRIAS.

“Nosso costume, senhor”, dizia Gwydion, “é que, na primeira noite em que nos dirigimos a um grande homem, o poeta principal se apresenta. Ficaria feliz em contar uma história”. Gwydion era o melhor contador de histórias do mundo. E, naquela noite, ele entreteria a corte com anedotas e histórias divertidas, até que fosse admirado por todos, e Pryderi desfrutasse da conversa com ele.

“O QUARTO RAMO DOS MABINOGI”

particularmente estreitos com o Além-Mundo. Portanto, xamãs, muitas vezes, vestem mantos de peles de animais ou chifres. O Ídolo Tandaragee não foi precisamente datado, mas é provável que pertença ao fim da Idade do Ferro ou ao começo do período medieval.

O País de Gales produziu suas próprias “pedras oraculares” antigas. A cidade romana de Caerwent, no sudeste, foi a capital dos silures, uma tribo ferozmente hostil à invasão romana de seu território em meados do século I d.C. A cidade se desenvolveu mais tarde, e grande parte de seus prédios públicos data do século IV. No fundo do jardim de uma pessoa rica, foi encontrado um pequeno santuário, no qual estava uma cabeça esculpida em arenito, com sua boca escancarada, uma vez mais como se estivesse falando ou cantando. É fácil imaginar visitantes do pequeno santuário ouvindo a voz dos espíritos por meio de uma cabeça falante mágica.



Newport Museum & Art Gallery

Cabeça em arenito romano-britânica posterior, de Caerwent, sul do País de Gales, com a boca aberta, talvez uma “pedra oracular”.

A PALAVRA GALESA PARA CONTADOR DE HISTÓRIAS MEDIEVAIS ERA *CYFARWYDD*, E SEU SIGNIFICADO É FUNDAMENTAL PARA ENTENDER O PAPEL E O *STATUS* DOS CONTADORES DE HISTÓRIAS NA SOCIEDADE, POIS, NESSA PALAVRA, ENCONTRAMOS UM PACOTE INTEIRO DE FUNÇÕES: GUIA, PESSOA VERSADA, ESPECIALISTA, PERCEPTIVA. CONTADORES DE HISTÓRIAS ERAM PODEROSOS, POIS ERAM CURADORES DA TRADIÇÃO, DA SABEDORIA E DO CONHECIMENTO ANCESTRAL, QUE SERVIAM PARA UNIR COMUNIDADES E DAR PROFUNDIDADE E SIGNIFICADO AO SEU MUNDO. NÃO BASTAVA SER CAPAZ DE LEMBRAR E RECITAR UMA BOA HISTÓRIA: HISTÓRIAS NECESSITAVAM SER CUIDADOSAMENTE CONSTRUÍDAS E ERAM CARREGADAS DE SIGNIFICAÇÃO.

POUCO SABEMOS SOBRE A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS EM AÇÃO. CONTUDO, APENAS OCASIONALMENTE, SOMOS AUTORIZADOS A DAR UMA OLHADA NA EXPERIÊNCIA DOS PROFISSIONAIS CONTADORES DE HISTÓRIAS. É ESPECIALMENTE RARO ISSO OCORRER NAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS, MAS “O QUARTO RAMO DOS MABINOGI” NOS DÁ UM RELANCE DA EXPERIÊNCIA DOS *CYFARWYDD*. O MÁGICO GWYDION APARECE NA CORTE DO SENHOR GALÊS PRYDERI EM RHUDDLAN TEIFI (OESTE DO PAÍS DE GALES) E OFERECE SEUS SERVIÇOS COMO *CYFARWYDD*. ELE PASSA A NOITE ENTRETENDO A CORTE E É DECLARADO O MELHOR CONTADOR DE HISTÓRIAS JÁ CONHECIDO. GWYDION É FESTEJADO POR TODOS OS CORTESÕES, ESPECIALMENTE PELO PRÓPRIO PRYDERI.

A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS GALESA MEDIEVAL ERA PRÓXIMA DA POESIA, E, MUITAS VEZES, O POETA E O *CYFARWYDD* ERAM A MESMA PESSOA. CERTAMENTE, AUDIÊNCIAS MODERNAS SÓ PODEM ACESSAR AS HISTÓRIAS POR MEIO DE SUAS FORMAS ESCRITAS, MAS, MESMO ASSIM, SEUS COMEÇOS COMO HISTÓRIAS ORALMENTE

TRANSMITIDAS SÃO, POR VEZES, TRAÍDOS POR VÁRIOS TRUQUES DA OCUPAÇÃO. CADA EPISÓDIO É CURTO E AUTOCONTIDO,

MONSTROS NECESSÁRIOS: DOS ZOOLÓGICOS MÍTICOS À CANTINA DE GUERRA NAS ESTRELAS

Então, tornaram-se dois guerreiros, dilacerando-se um ao outro. Depois, dois fantasmas, assombrando um ao outro. Depois, dois dragões, fazendo cair neve na terra um do outro. Eles caíram do ar, e se tornaram dois vermes. Um deles entrou na fonte do Rio Cronn, em Cuailnge, onde uma vaca que pertencia a Dáire mac Fiachna bebia. O outro entrou na fonte do poço Garad, em Connacht, onde uma vaca que pertencia a Medbh e Ailill bebia. Deles, sob essa forma, surgiram dois touros: Finnennach, o chifrudo branco; e o touro negro de Cuailnge.

DO TÁIN BÓ CUAILNGE

O prefácio à edição de 1957 da coleção de ensaios de Jorge Luis Borges chamada O livro dos seres imaginários contém o comentário de que monstros sempre espreitarão histórias míticas, porque os animais reais são uma parte profundamente importante da experiência humana e porque entes monstruosos são combinações dos reais e dos imaginados, o estofo de pesadelos e sonhos. O centauro mítico clássico, que combina as formas de homem e cavalo, tem sua contrapartida celta na cavaleira galesa Rhiannon. O minotauro cretense, uma mistura repulsiva de touro

COMO QUE PARA AJUDAR OS OUVINTES (E OS PRÓPRIOS CONTADORES DE HISTÓRIAS) A SE LEMBRAREM. PALAVRAS E FRASES SÃO MUITAS VEZES REPETIDAS TAMBÉM PARA AJUDAR A MEMÓRIA. UM TERCEIRO MECANISMO TAMBÉM APONTA NESSA DIREÇÃO, A SABER, A “DESCRIÇÃO ONOMÁSTICA”, O GANCHO MNEMÔNICO FORNECIDO PELAS EXPLANAÇÕES DE NOMES PESSOAIS E DE LUGARES. DEPOIS, HÁ O USO DO NÚMERO, USUALMENTE “TRÊS”, QUE SERVE COMO UM NÚMERO MÁGICO E COMO UM MODO DE CONSTRUIR A NARRATIVA PARA MANTÊ-LA NA MENTE.

AS HISTÓRIAS GALESAS SÃO RICAS EM DIÁLOGO, EXIGINDO QUE DIFERENTES VOZES DESEMPEÑEM VÁRIOS PAPÉIS NA NARRATIVA, DE MONSTROS A VIRGENS, E DE VELHOS SÁBIOS A MENINOS, ASSIM COMO UMA VARIEDADE DE ANIMAIS ROSNANTES E GUINCHANTES. HÁ LISTAS SONORAS DE NOMES E RIQUEZAS QUE TÊM DE SER DECLAMADAS EM VOZ ALTA. HÁ POESIA NO DIÁLOGO E NA REPETIÇÃO DE PERGUNTAS DENTRO DE RESPOSTAS OU DE COMANDOS COM

e humano, pode talvez ser visto transmutado na mitologia irlandesa para se tornar os grandes touros lutadores de Ulster e Connacht, que tinham fala e compreensão humanas, ou, no País de Gales, o javali encantado Twrch Trwyth. Borges chega, inclusive, ao ponto de argumentar que monstros são “necessários” para a sociedade humana. Em nossos dias, fascinados pelo espaço e pela possibilidade de mundos além do nosso, conjuramos imagens fantásticas de monstros galácticos, em nenhuma outra parte mais claramente apresentados do que na cantina de Guerra nas estrelas, onde Skywalker e Solo encontram uma coleção de entes estranhos e maravilhosos de todas as partes do universo. Assim são nossas criações míticas modernas.



Ilustração © Anne Leaver

Estatueta de bronze de um cavalo com cabeça humana em um jarro de vinho de um túmulo do século IV a.C., em Reinheim, Alemanha.

ACEITAÇÕES, OS QUAIS, UMA VEZ MAIS, SERVEM PARA AJUDAR A OUVIR E A LEMBRAR.

MAS O QUE TORNA AS HISTÓRIAS MEDIEVAIS GALESAS E IRLANDESAS ALGO MAIS DO QUE POESIA ORAL, E AS TRANSFORMA EM MITOS, É O

ELEMENTO DO SOBRENATURAL E A PRESENÇA DOS DEUSES. AS HISTÓRIAS EM PROSA IRLANDESAS PARECEM SER VERSÕES ESCRITAS DE HISTÓRIAS VERDADEIRAMENTE ANTIGAS, NAS QUAIS O PAGANISMO PREDOMINAVA E ONDE OS DEUSES ERAM ONIPRESENTES. OS PANTEÕES PAGÃOS SÃO MENOS ÓBVIOS NO MATERIAL GALÊS, E, DE FATO, HÁ MENÇÃO FREQUENTE DO DEUS CRISTÃO AQUI. CONTUDO, RASPE A SUPERFÍCIE E LÁ SE OCULTA UMA RICA TAPEÇARIA DE FIGURAS SOBRENATURAIS, DEIDADES, XAMÃS E METAMORFOS QUE, CERTAMENTE, NÃO TÊM LUGAR NA TRADIÇÃO CRISTÃ.

. A ARTE DO MITO E O MITO DA ARTE .

AS EVIDÊNCIAS DE ARTEFATOS NOS AJUDAM TAMBÉM A PREENCHER A LACUNA ENTRE A ASSUMIDA ORIGEM MUITO ANTIGA DESSES CICLOS MITOLÓGICOS E SUAS FORMAS ESCRITAS. COMO OS CELTAS CONTINENTAIS E BRITÂNICOS ANTIGOS NÃO USAVAM A ESCRITA, NENHUMA LITERATURA MÍTICA EXISTE ANTES DO PRIMEIRO PERÍODO MEDIEVAL. PARA QUE POSSAMOS TER ALGUMA CHANCE DE RECONHECER SE ESSES MITOS ANTIGOS ESTIVERAM DE FATO EM CIRCULAÇÃO DURANTE A IDADE DO FERRO E O PERÍODO ROMANO, O ÚNICO LUGAR PARA ENCONTRÁ-LOS É NA CHAMADA ICONOGRAFIA “NARRATIVA”, QUE CONTÉM MÚLTIPLAS IMAGENS CONECTADAS QUE PARECEM CONTAR UMA HISTÓRIA. MAS, MESMO QUE FOSSE POSSÍVEL IDENTIFICAR ESSES ARTEFATOS, É IMPOSSÍVEL FAZER MAIS DO QUE UMA HIPÓTESE ARRISCADA QUANTO AOS POSSÍVEIS SIGNIFICADOS.

PASSE OS OLHOS EM QUALQUER LIVRO SOBRE A ARTE CELTA E ENCONTRARÁ UMA FABULOSA DIVERSIDADE DE CRIATURAS IMAGINÁRIAS, AS QUAIS SÃO BASEADAS NO MUNDO NATURAL, MAS TRATADAS DE UM MODO QUE, NO SÉCULO XX, TERIA SIDO CHAMADO SURREAL. COBRAS TÊM CHIFRES DE CARNEIROS, PESSOAS TÊM TRÊS FACES, TOUROS TÊM TRÊS CHIFRES, CAVALOS TÊM CABEÇAS HUMANAS, HOMENS PORTAM

CHIFRES DE CERVOS MACHO ALFA, E A CABEÇA HUMANA É A IMAGEM PREDOMINANTE.

A ARTE CELTA TEVE SEU APOGEU ENTRE OS SÉCULOS V E I A.C., MAS, NAS FRONTEIRAS DO OESTE E DO NORTE DA GRÃ-BRETANHA, CONTINUOU A FLORESCER POR MUITO TEMPO DURANTE A ERA ROMANA, ATÉ, AO MENOS, O SÉCULO II D.C. NA IRLANDA, ONDE PRATICAMENTE NÃO HOUE INTERRUPÇÃO COM O INGRESSO DAS TRADIÇÕES CULTURAIS ROMANAS, ESTILOS ARTÍSTICOS LOCAIS SOBREVIVERAM À INTRODUÇÃO DO CRISTIANISMO. A ALTA ARTE INSULAR CRISTÃ EXPRESSA NOS MANUSCRITOS ILUMINADOS E NAS CRUZES DE PEDRA DO COMEÇO DA IDADE MÉDIA INCLUI DESCRIÇÕES DIRETAMENTE INSPIRADAS NO REPERTÓRIO MÍTICO DO PASSADO PAGÃO: O NÚMERO TRÊS, A CABEÇA HUMANA E ESTRANHAS CRIATURAS HÍBRIDAS. ISSO SIGNIFICA, É CLARO, QUE A VERTENTE MAIS TARDIA DA ARTE CELTA COEXISTIU COM O NASCIMENTO DA LITERATURA MÍTICA.

. MOTIVOS MÍTICOS .

CONTAR HISTÓRIAS É A ARTE DA NARRATIVA FALADA. CERTOS DISPOSITIVOS OU TEMAS RECORRENTES ERAM USADOS NAS HISTÓRIAS MÍTICAS CELTAS, E, QUANDO AS EXPLORAMOS MAIS, PADRÕES E MOTIVOS EMERGEM COM FREQUÊNCIA. ESSES ELEMENTOS NÃO APENAS MARCAM AS HISTÓRIAS COMO TENDO RAÍZES EM UMA TRADIÇÃO ORAL DE CRIAÇÃO DE MITOS, MAS TAMBÉM MOSTRAM PREOCUPAÇÕES IMPORTANTES DAS SOCIEDADES NAS QUAIS VIVERAM. CRUCIALMENTE, MUITOS DESSES MOTIVOS ENCONTRADOS NOS MITOS SÃO TAMBÉM TESTEMUNHADOS PELAS EVIDÊNCIAS FÍSICAS DA ARQUEOLOGIA, COMO MOSTRAM OS TRÊS EXEMPLOS A SEGUIR.

O caldeirão encantado

Certo dia, estava caçando na Irlanda, no topo de um monte com vista para um lago, que estava na Irlanda, e era chamado o Lago do Caldeirão. E avistei um homem grande com um

cabelo vermelho-amarelado vindo do lago com um caldeirão em suas costas. Além disso, ele era um homem monstruoso, grande, com aspecto mau de bandido, e uma mulher o seguia. E, se ele era grande, a mulher era duas vezes maior que ele; e ambos vieram em minha direção e me cumprimentaram. “Essa mulher”, disse ele, “no fim de um mês e quinze dias, engravidará, e o filho que depois nascerá desse útero, no fim de um mês e quinze dias, será um guerreiro completamente armado”.

“O SEGUNDO RAMO DOS MABINOGI”

UMA CARACTERÍSTICA PERSISTENTE DA MITOLOGIA IRLANDESA E DA GALESA É O TEMA DO CALDEIRÃO MÁGICO, UMA VASILHA CAPAZ DE LEVANTAR OS MORTOS E DE FORNECER SEMPRE MAIS ALIMENTOS. O DEUS IRLANDÊS DAGHDHA (“O DEUS BOM”) POSSUÍA UM CALDEIRÃO INESGOTÁVEL ENORME. O FOCO CENTRAL DO BANQUETE DO ALÉM-MUNDO IRLANDÊS ERA O CALDEIRÃO, QUE NUNCA FICAVA SEM COMIDA. UM MITO DO CALDEIRÃO IRLANDÊS ESTAVA ASSOCIADO AO REINADO SAGRADO, EM QUE O NOVO REI DE ULSTER TINHA DE SE BANHAR EM UM, ENQUANTO CONSUMIA A CARNE E O CALDO DE UMA ÉGUA BRANCA COM QUEM TINHA RITUALMENTE “SE CASADO”.

OS MITOS DE CALDEIRÃO SE ESPALHARAM DOS DOIS LADOS DO “LAGO CELTA”. EM “O SEGUNDO RAMO DOS MABINOGI”, O IRMÃO DA HEROÍNA BRANWEN DÁ AO ESPOSO DELA UM CALDEIRÃO SOBRENATURAL REGENERADOR DA VIDA, E O REI IRLANDÊS RESPONDE ADMITINDO SEU CONHECIMENTO PRÉVIO SOBRE A VASILHA, RELATANDO COMO SUAS ORIGENS ERAM, DE FATO, IRLANDESAS. FICA CLARO, A PARTIR DA HISTÓRIA QUE A VASILHA EMANAVA DO ALÉM-MUNDO (CF. CITAÇÃO ANTERIOR) E SUA ASSOCIAÇÃO À REENCARNAÇÃO, COMO O CALDEIRÃO DO DAGHDHA APOIA ISSO.

FORAM ENCONTRADOS MUITOS CALDEIRÕES NA IRLANDA, NA ESCÓCIA E NO PAÍS DE GALES, COLOCADOS EM UM PÂNTANO OU EM UM LAGO COMO UM EVENTO RITUAL, APARENTEMENTE COMO RESULTADO DE CRENÇAS SOBRE A CONEXÃO ENTRE CALDEIRÕES E ÁGUA. JÁ EM 700 A.C., DOIS BELOS CALDEIRÕES FEITOS DE FOLHAS DE BRONZE FORAM DEPOSITADOS,

COM OUTROS ARTEFATOS, EM UM LAGO REMOTO CHAMADO LLYN FAWR, NO SUL DO PAÍS DE GALES, PROVAVELMENTE UM SANTUÁRIO VISITADO POR PEREGRINOS DE VÁRIOS LUGARES. A AFINIDADE ENTRE CALDEIRÕES E ÁGUA PODE TER TIDO SUAS ORIGENS NOS PODERES VITAIS E REGENERATIVOS DE LUGARES AQUOSOS E DE VASILHAS CONTENDO LÍQUIDOS.

O CALDEIRÃO GUNDESTRUP, FEITO NO SÉCULO I A.C., É A VASILHA MAIS ESPETACULAR DA IDADE DO FERRO ENCONTRADA ATÉ AGORA, PARTICULARMENTE INTERESSANTE COMO UM CANDIDATO MUITO PROVÁVEL PARA A EXPRESSÃO DO

O caldeirão de Ceridwen

Uma história mítica galesa, preservada em um texto do século XIII, O livro de Taliesin, contém uma rica história de um caldeirão encantado, cujos conteúdos dotavam de conhecimento e inspiração aqueles que comiam ou bebiam dele. O guardião do caldeirão era Ceridwen, que pariu duas crianças – Crearwy (“a luz” ou “a bela”) e Afagddu (“negro” ou “feito”). Com o desejo de compensar seu filho por sua aparência desfavorável, a mãe misturou uma bebida especial no caldeirão, destinada a lhe dar sabedoria absoluta. Como a poção necessitava ferver por um ano, Ceridwen incumbiu um menino, Gwion, para vigiá-lo. Enquanto o menino cuidava da poção, três gotas do líquido escaldante respingaram em sua mão, e, sem pensar, ele lambeu seus dedos, adquirindo, assim, inadvertidamente, a sabedoria destinada a Afagddu. A fuga e a perseguição de Gwion pela furiosa Ceridwen terminou provocando o renascimento de Gwion como o grande poeta visionário Taliesin.

MITO NARRATIVO. SUAS IMAGENS REGISTRAM CENAS NARRATIVAS COMPLEXAS E INTERCONECTADAS. O CALDEIRÃO FOI ENCONTRADO NO CENTRO DA JUTLÂNDIA EM 1891. FEITO DE PLACAS DE FOLHA DE PRATA DOURADAS, DENSAMENTE DECORADO COM IMAGENS EM RELEVO, ERA CAPAZ DE CONTER 130 LITROS. É ÚNICO EM TERMOS DE DESCOBERTAS ARQUEOLÓGICAS; FOI CLARAMENTE MUITO PRECIOSO, E A NATUREZA DE SUA ORNAMENTAÇÃO O PROCLAMA COMO UMA VASILHA SAGRADA, USADA

NOS CONTEXTOS RITUAIS MAIS ELEVADOS. FOI CONSTRUÍDO COM SETE PLACAS EXTERNAS E CINCO INTERNAS, ALÉM DE UMA PLACA DE BASE. O CALDEIRÃO FOI ENCONTRADO DELIBERADAMENTE DESMONTADO EM SUAS PARTES CONSTITUINTES, EMPILHADAS DE FORMA CUIDADOSA E ENTERRADAS PROFUNDAMENTE EM UM PÂNTANO.

CADA UMA DAS PLACAS INTERNAS MAIORES RETRATA UMA CENA COMPLEXA. NA PRIMEIRA, UM EXÉRCITO CELTA MARCHA PARA A BATALHA, COM OS MORTOS SENDO RESSUSCITADOS AO SEREM MERGULHADOS EM UM TANQUE POR UM ENTE SOBRENATURAL, TODOS OBSERVADOS POR UMA COBRA COM CHIFRES DE CARNEIRO, COM SUA NATUREZA HÍBRIDA REFLETINDO, TALVEZ, UM PAPEL DE MEDIADOR ENTRE MUNDOS. UMA SEGUNDA CENA RETRATA UMA DEIDADE COM CHIFRES COMO SENHORA DOS ANIMAIS, ACOMPANHADA POR VÁRIAS FERAS,



Nationalmuseet, Dinamarca

Caldeirão de prata dourada, retratando deidades e cenas mitológicas, encontrado em uma ilha seca em um pântano em Gundestrup, na Jutlândia, Dinamarca; século I a.C.

INCLUINDO UM CERVO E UMA SEGUNDA SERPENTE COM CHIFRES DE CARNEIRO. A TERCEIRA MOSTRA UM DEUS CELESTIAL COM SEU CÍRCULO SOLAR, COM VÁRIOS ANIMAIS ESTRANHOS, INCLUINDO LEOPARDOS/HIENAS, OUTROS COM QUATRO PATAS, LONGOS BICOS CURVADOS E ASAS, E MAIS UMA COBRA COM CHIFRES DE CARNEIRO. A QUARTA PLACA EXIBE TRÊS IMAGENS DE UMA CAÇA SAGRADA, COM TRÊS TOUROS SELVAGENS PRESTES A SEREM MORTOS, TALVEZ EM RITUAIS SACRIFICIAIS; E A QUINTA RETRATA UMA DEUSA EM UMA BIGA

FLANQUEADA POR OUTROS ANIMAIS ONÍRICOS, INCLUINDO DUAS CRIATURAS MUITO ESTRANHAS PARECIDAS COM ELEFANTES COM PINTAS DE LEOPARDO, E MAIS BICHOS COM ASAS E BICOS.

AS OUTRAS SETE PLACAS CONTÊM IMAGENS MENOS COMPLEXAS. ENQUANTO AS PLACAS INTERNAS MAIORES PARECEM RETRATAR CENAS NARRATIVAS OU EVENTOS RITUAIS, ESSAS PARECEM FOCAR MAIS A VISUALIZAÇÃO DE UM PANTEÃO CELTA, UMA RICA EXIBIÇÃO DE DEUSES E DEUSAS, CUJA INDIVIDUALIDADE É REPRESENTADA POR DIFERENTES ATRIBUTOS E ESTILOS DE CABELO/BARBA. DIFERENTEMENTE DAS CENAS INTERNAS ATIVAS, ESSAS IMAGENS EXTERNAS SÃO RETRATOS, OLHAM ESTATICAMENTE PARA O ESPECTADOR E SÃO ACOMPANHADAS POR FIGURAS ANIMAIS E HUMANAS MENORES. A PLACA DE BASE TAMBÉM É DIFERENTE: SUA FIGURA CENTRAL É UM GRANDE TOURO MORIBUNDO, PROVAVELMENTE UM BISÃO SELVAGEM, MORTO OU SACRIFICADO POR UM CAÇADOR OU SACERDOTE.



Nationalmuseet, Dinamarca

Placa de base do caldeirão de Gundestrup. Retrata um touro moribundo sendo atacado por uma figura humana diminuta, talvez, uma oferenda sacrificial.

O CALDEIRÃO DE GUNDESTRUP PARECE NARRAR UM MITO E APRESENTAR UMA PANÓPLIA DE ENTES DIVINOS. PODEMOS APENAS SUPOR SEUS SIGNIFICADOS E A ASSOCIAÇÃO ENTRE UMA PLACA E A OUTRA. ESTÁ CLARO QUE ALGUNS MOTIVOS RECORRENTES ERAM DESTINADOS A EXIBIR CONEXÕES: DESSES, TALVEZ, O MAIS REVELADOR É A COBRA COM CHIFRES DE CARNEIRO, QUE OCORRE NESSAS TRÊS PLACAS INTERNAS. ESSA IMAGEM, COMO AQUELA DA FIGURA HUMANA COM CHIFRES, NÃO ESTÁ DE

MODO ALGUM CONFINADA À VASILHA DINAMARQUESA, MAS APARECE EXTENSAMENTE EM ESCULTURAS GALO-BRITÂNICAS LOCAIS DATANDO DO PERÍODO ROMANO, SUGERINDO UM GRUPO FRAGMENTADO DE HISTÓRIAS CÓSMICAS QUE SOBREVIVERAM EM FORMA LIMITADA AO LONGO DO PERÍODO DA OCUPAÇÃO ROMANA NA GRÃ-BRETANHA, NA GÁLIA E NA RENÂNIA.

COMO TERIAM FUNCIONADO AS IMAGENS NO CALDEIRÃO DE GUNDESTRUP NO CONTEXTO DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS? DE UM MODO SIMILAR, TALVEZ, À FORMA NA QUAL CENAS DECORADAS DE MITOS EM POTES GREGOS ANTIGOS PODEM TER ATUADO COMO UM FOCO DE ATENÇÃO NOS SIMPÓSIOS, É POSSÍVEL IMAGINAR A FUNÇÃO DO CALDEIRÃO COMO O “OBJETO CÊNICO” DE UM BARDO, NO CENTRO DE UM GRUPO REUNIDO EM TORNO DE UM FOGO DE CHÃO. NO FLAMEJAR DAS CHAMAS, AS FIGURAS DE RELEVO BRILHARIAM E PARECERIAM SE MOVER, E OS CONTADORES DE HISTÓRIAS DARIAM AO CALDEIRÃO VOZ PRÓPRIA. O TOURO MORRENDO NA PLACA DE BASE DARIA UM TOQUE ESPECIALMENTE DRAMÁTICO, POIS A CABEÇA DO ANIMAL TINHA DOIS FUROS, PARA A INSERÇÃO DE CHIFRES REMOVÍVEIS (TALVEZ, REAIS) QUE TERIAM SE PROJETADO DE QUALQUER LÍQUIDO (SANGUE OU VINHO, TALVEZ), EM UM MITO VISUAL DE SACRIFÍCIO E RENASCIMENTO.

O poder do três

Cú Chulainn chegou à muralha de Forgall e deu seu pulo de salmão sobre os três pátios para o meio do forte. No pátio interno, deu três golpes em três grupos de nove homens. Matou oito homens com cada golpe e deixou um de pé no meio de cada grupo. Eles eram os três irmãos de Emer: Scibar, Ibor e Cat.

Do TÁIN BÓ CUAILNGE

OUTRA ALUSÃO PERSISTENTE É COM RELAÇÃO AO TRIADISMO, OU À “TRIPLICIDADE”. TRÊS PARECE TER SIDO UM NÚMERO SAGRADO NA TRADIÇÃO IRLANDESA E GALES. NAS LENDAS MÍTICAS IRLANDESAS, AS DEUSAS DA BATALHA, CHAMADAS VARIADAMENTE AS MORRIGNA

(SINGULAR, MORRÍGAN), BADBH E MACHA, OCORREM (COMO AS BRUXAS EM *MACBETH*, DE SHAKESPEARE) NA FORMA TRIPLA. NO PANTEÃO IRLANDÊS HÁ TRÊS DEIDADES DAS ARTES: GOIBHNIU, LUCHTA E CREIDHNE. A PERSONIFICAÇÃO DA PRÓPRIA IRLANDA TAMBÉM ERA APRESENTADA COMO TRÊS DEUSAS: ÉRIU, FÓDLA E BANBHA. O HERÓI DE ULSTER, CÚ CHULAINN, USAVA SEU CABELO EM TRÊS TRANÇAS E MATAVA SEUS INIMIGOS EM TRÊS. EM HISTÓRIAS RELACIONADAS À MORTE DE REIS, ISSO ERA FEITO DE TRÊS FORMAS: POR FERIMENTO, POR QUEIMADURA E POR AFOGAMENTO. O TRIPLISMO É IGUALMENTE ENCONTRADO EM HISTÓRIAS MÍTICAS GALESAS: EM “O SEGUNDO RAMO DOS MABINOGI”, BRANWEN É DESCRITA COMO UMA DAS TRÊS PRINCIPAIS DONZELAS DA GRÃ-BRETANHA; NA MESMA HISTÓRIA, O MORIBUNDO BRÂN FALA A SEUS SEGUIDORES SOBRE OS TRÊS PÁSSAROS CANTANTES MÁGICOS DE RHIANNON. EM “O QUARTO RAMO”, O MÁGICO GWYDION ROGA TRÊS MALDIÇÕES SOBRE SEU TRAIÇOEIRO IRMÃO GILFAETHWY, DE MODO QUE SEUS TRÊS FILHOS SEJAM TRANSFORMADOS EM TRÊS ANIMAIS SELVAGENS: UM LOBO, UM CERVO E UM JAVALI.

COMO O CALDEIRÃO, A TEMÁTICA DO “TRÊS” COMO UM NÚMERO ESPECIAL É PROEMINENTE NA COSMOLOGIA DA GRÃ-BRETANHA E DA IRLANDA NA IDADE DO FERRO E NO PERÍODO ROMANO. CABEÇAS TRIPLAS ERAM ESCULPIDAS EM PEDRA: A IRLANDESA DE CORLECK, CONDADO DE CAVAN, CONSISTE EM UMA PEDRA CIRCULAR COM TRÊS FACES COMPARTILHANDO UM “CRÂNIO”, E UMA ESCULTURA DA CIDADE ROMANO-BRITÂNICA DE WROXETER, EM SHROPSHIRE, RETRATA TRÊS CABEÇAS IDÊNTICAS JUNTAS. A TRADIÇÃO DE DIVINDADES DE FACE TRIPLA DE MODO ALGUM ESTÁ CONFINADA À IRLANDA E À GRÃ-BRETANHA, MAS É PARTICULARMENTE COMUM NA GÁLIA, ESPECIALMENTE NA BORGONHA E EM REIMS, A CAPITAL TRIBAL DE REMI. ASSIM COMO ENTES DE CABEÇAS TRIPLAS, DEUSES APARECEM DE FORMA RECORRENTE EM TRÊS: NA GRÃ-BRETANHA ROMANA, “DEUSAS-MÃE”

TRIPLAS SÃO COMUNS, ASSIM COMO ESCULTURAS DE TRÊS FIGURAS ESTRANHAS ENCAPUZADAS CONHECIDAS COMO *GENII CUCULLATI* (OS “DEUSES ENCAPUZADOS”).



Corinium Museum, Cirencester
Relevo de pedra de três deusas de Corinium (Cirencester).

A “PEDRA VIDENTE” DE CORLECK

Em Corleck, Condado de Cavan, um escultor de pedras, que provavelmente viveu por volta dos séculos IV e I a.C., pegou uma pedra e esculpiu nela uma cabeça humana. Esse não foi um retrato convencional de uma pessoa ou mesmo de um deus, mas um objeto altamente simbólico, pois o escultor havia esculpido cuidadosamente três faces idênticas em torno da superfície da pedra. Cada par de olhos olha em uma direção diferente, como se escaneando à frente, atrás e para um lado. Por que o número três era tão importante para o criador da cabeça e para aqueles a quem ela foi criada?

A cabeça de Corleck nunca foi parte de uma estátua; foi destinada a ser uma imagem de uma cabeça sem corpo. Outras cabeças de três faces são conhecidas na Inglaterra e na Escócia, de modo que o escultor de pedras de Corleck não trabalhou num vácuo, mas de acordo com uma tradição compartilhada em muitos lugares. O simbolismo dual da cabeça em si e sua face tripla contribuiu para um código cosmológico da Idade do Ferro, no qual o poder sagrado era expresso e possibilitado pela produção e pelo uso desse

objeto altamente carregado, que poderia retratar uma deidade, mas poderia, igualmente, ter sido usado quase como um palantiri ou as “pedras videntes” de Tolkien (usadas para obter conhecimento de lugares ou eventos muito distantes no tempo ou no espaço), dando imensa potência mágica preditiva para aquelas pessoas sagradas que podiam “lê-la” e interpretar suas mensagens.



National Museum of Ireland, Dublin

Cabeça de três faces em pedra da Idade do Ferro de Corleck, Condado de Cavan, Irlanda.

A IMPORTÂNCIA PARTICULAR DA TRINDADE PARA A MITOLOGIA CELTA PODE APENAS SER SUPOSTA, MAS SUA APARIÇÃO COMUM NOS REGISTROS ARQUEOLÓGICOS DO PERÍODO ANTERIOR À COMPILAÇÃO DOS MITOS POR ESCRITO SUGERE QUE OS ÚLTIMOS MITOS ENVOLVENDO TRIADISMO TOMARAM ALGUNS ELEMENTOS DE PERÍODOS ANTERIORES. NAS HISTÓRIAS IRLANDESAS DE DEUSAS TRIPLAS, COMO A MORRÍGAN, É CLARO QUE SOMENTE UMA *PERSONA* OU IDENTIDADE REAL EXISTIA, A DESPEITO DA MANIFESTAÇÃO POR VEZES TRIPLA. O SIGNIFICADO POR TRÁS DO TRIPLISMO É MAIS DO QUE MERA ÊNFASE, POIS O NÚMERO TRÊS É MUITO ESPECÍFICO E MUITO FAVORECIDO SOBRE OUTROS NÚMEROS. ERA UM NÚMERO SAGRADO, CARREGADO DE SIGNIFICADO E MAGIA, E PODE TER SUA GÊNESE EM IDEIAS COMO A APRESENTAÇÃO DO PASSADO, DO PRESENTE E DO FUTURO, OU, COMO O COSMOS DE TRÊS CAMADAS DE

MUITAS TRADIÇÕES XAMANISTAS “MODERNAS”, PODE TER REPRESENTADO OS MUNDOS SUPERIOR, INTERMEDIÁRIO E DOS MORTOS.

Cabeças falantes

CONALL CERNACH FOI UM DOS HERÓIS SOBRENATURAIS QUE FIGURA NA HISTÓRIA EM PROSA DO *CICLO DO ULSTER*, O *TÁIN BÓ CUAILNGE*. ELE FOI UM GRANDE GUERREIRO CONTRA CONNACHT E SUA LÍDER, A RAINHA MEDBH, E FOI DECAPITADO EM BATALHA, MAS SUA CABEÇA DECEPADA ERA TÃO GRANDE QUE PODERIA CONTER QUATRO ADULTOS, QUATRO NOVILHOS OU DUAS PESSOAS EM UMA LITEIRA. O CRÂNIO ESVAZIADO DE CONALL CLARAMENTE POSSUÍA PODERES SIMILARES AO DO CALDEIRÃO DE ABUNDÂNCIA, POIS OS HOMENS DE ULSTER QUE BEBIAM LEITE NELE RECOBRavam SUA FORÇA APÓS FICAREM ENFRAQUECIDOS POR UMA MALDIÇÃO. CONALL TINHA OUTRAS ASSOCIAÇÕES COM CABEÇAS: TINHA UM HÁBITO (CLARAMENTE MUITO DESCONFORTÁVEL) DE DORMIR CADA NOITE COM A CABEÇA DECEPADA DE UM CONNACHT INIMIGO DEBAIXO DE SEU JOELHO.

O EPISÓDIO FINAL DE “O SEGUNDO RAMO DOS MABINOGI” DESCREVE A MORTE DO IRMÃO DE BRANWEN, O HERÓI BRÂN. ELE FOI MORTO COM UMA LANÇA IRLANDESA ENVENENADA QUE ATINGIU SEU PÉ (EPISÓDIO REMINISCENTE DO QUE OCORREU AO HERÓI GREGO AQUILES NA MÃO DE PÁRIS, NO FIM DA GUERRA DE TROIA) DURANTE O GRANDE CONFLITO ENTRE IRLANDA E PAÍS DE GALES. ANTES DE MORRER, DEU A SEUS SEGUIDORES A CURIOSA INSTRUÇÃO DE CORTAR SUA CABEÇA E LEVÁ-LA AO MONTE BRANCO EM LONDRES, ONDE SERIA ENTERRADA COM A FACE VOLTADA PARA A FRANÇA, DE MODO QUE PUDESSE PROTEGER A GRÃ-BRETANHA DA INVASÃO A PARTIR DO CONTINENTE. ALÉM DISSO, CONTOU AOS SEUS HOMENS QUE A CABEÇA NÃO SE DECOMPORIA APÓS SER SEPARADA DE SEU CORPO, MAS LHES SERIA UM COMPANHEIRO TÃO BOM QUANTO SE ESTIVESSE SEMPRE COM SEU DONO, ATÉ QUE FOSSE FINALMENTE ENTERRADA.

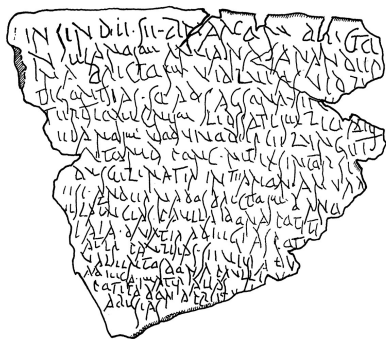
ESSES SÃO APENAS DOIS DOS MUITOS MITOS ASSOCIADOS A CABEÇAS HUMANAS E SEUS PODERES SOBRENATURAIS. COMO TALVEZ SEJA VERDADEIRO PARA OS CALDEIRÕES, O TEMA DAS CABEÇAS HUMANAS DESINCORPORADAS PODE TER SUAS RAÍZES EM RITUAIS E CRENÇAS PRÉ-HISTÓRICOS. POVOS NA IRLANDA, NA GRÃ-BRETANHA E NA EUROPA DA IDADE DO FERRO PARECEM TER CONCEDIDO ESPECIAL REVERÊNCIA À CABEÇA HUMANA. EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS FORNECEM INDICAÇÕES DE COMO ESSA VENERAÇÃO ERA EXPRESSA: PELO ENTALHE DE IMAGENS DE CABEÇAS EM PEDRA E MADEIRA; PELA INCLUSÃO DE SÍMBOLOS DE CABEÇA EM ARTEFATOS DE METAL DECORADOS DA IDADE DO FERRO E PELO REPETIDO DEPÓSITO DE CABEÇAS HUMANAS REAIS EM LUGARES ESPECIAIS: POÇOS, RIOS, COVAS E TEMPLOS.

Proibições e maldições

Essas serão suas injunções. Vocês não devem ir no sentido do sol em torno de Tara e no sentido contrário ao do sol em torno de Brega. Vocês não devem caçar os animais selvagens de Cernae. Vocês não devem sair de Tara a cada nove noites. Vocês não devem passar uma noite em uma casa onde a luz do fogo, que pode ser detectada de fora, é vista após o pôr do sol.

INJUNÇÕES DE NEMGLAN SOBRE O REI CONAIRE MÓR, NA “HOSPEDARIA DE DA DERGA”

A HISTÓRIA MÍTICA MEDIEVAL IRLANDESA CONHECIDA COMO *TÁIN BÓ CUAILNGE* CONTÉM UMA DESCRIÇÃO DOS BARDOS E SÁTIROS DA RAINHA MEDBH, OS QUAIS ELA ENVIOU PARA ATACAR UM NOBRE DE ULSTER CHAMADO FER DIAD. AS ARMAS USADAS FORAM PALAVRAS, QUE PODIAM, LITERALMENTE, LIXAR A FACE



Paul Jenkins

Parte de uma tabuleta de maldição de chumbo de Larzac, sul da França.

DE UM HOMEM, LEVANTANDO BOLHAS E ERUPÇÕES. O PODER DAS PALAVRAS PARA FERIR ERA UM TEMA BÁRDICO RECORRENTE NA ÍRLANDA MEDIEVAL; PODE SER ENCONTRADO JÁ NO SÉCULO XV, QUANDO FOI ESCRITO UM POEMA QUE REGISTRAVA A AMEAÇA DE UM FERIMENTO ASSIM POR UM POETA CONTRA UM HOMEM QUE HAVIA QUEIMADO SUA PLANTAÇÃO. OS RELUZENTES CAMPOS DE TRIGO SÃO COMPARADOS À FACE CHAMUSCADA DO INCENDIÁRIO, MAS O POETA PODE TER SIDO INFLUENCIADO, AO MENOS EM PARTE, PELA ÉTICA CRISTÃ DO PERDÃO, POIS NUNCA, DE FATO, EXECUTOU A PUNIÇÃO.

MALDIÇÕES SÃO UMA CARACTERÍSTICA COMUM NA MITOLOGIA IRLANDESA. CHAMADAS *GESSA*, SÃO MAIS PROPRIAMENTE DESCRITAS COMO PROIBIÇÕES, ADVERTÊNCIAS PARA NÃO SE FAZER ALGO. ERA A FALHA EM CONSIDERAR A MENSAGEM QUE FAZIA COM QUE A MALDIÇÃO FOSSE CUMPRIDA. ENCONTRAREMOS UMA *GEIS* COMO ESSA LANÇADA SOBRE O HERÓI ULSTER CÚ CHULAINN (CF.

P. 105-112). OUTRA HISTÓRIA APRESENTA UMA SÉRIE DE *GESSA* EM SEU NÚ-

CLEO: “HOSPEDARIA DE DA DERGA” NARRA COMO UM REI ULSTER CHAMADO CONAIRE MÓR FOI SOBRECARGADO COM UM LOTE INTEIRO DE PROIBIÇÕES, A MAIS SÉRIA SENDO UMA INJUNÇÃO PARA NUNCA MATAR PÁSSAROS. ESSA ORDEM PARTICULAR SE DEVEU À SUA CONCEPÇÃO E AO

SEU NASCIMENTO, QUE FORAM PRENUNCIADOS PELA APARIÇÃO DE UM PÁSSARO NA CASA DE SUA MÃE. EXCETO PELA MALDIÇÃO DO PÁSSARO, AS GESSA DE CONAIRE ERAM INTIMAMENTE RELACIONADAS AO SEU REINADO, E MUITAS DELAS ERAM DESTINADAS A ESTABELECEM LIMITES AO PODER REAL. ASSIM, POR EXEMPLO, ELAS LIMITAVAM SUA CAPACIDADE DE PASSAR ALGUM TEMPO FORA DE SUAS TERRAS, E INCLUÍAM UM COMANDO DE NÃO PERMITIR QUE SEUS HOMENS REALIZASSEM SAQUES. MAS FOI A FALHA DE CONAIRE EM MANTER SUA FÉ NA PROIBIÇÃO INICIAL DE MATAR PÁSSAROS QUE O LEVOU À MORTE.

AS GESSA DESEMPENHAVAM UM PAPEL IMPORTANTE PARA OS CONTADORES DE HISTÓRIAS, POIS SUA INTRODUÇÃO NO COMEÇO DE UMA HISTÓRIA LEVAVA À ANTECIPAÇÃO DE QUE ALGO HORRÍVEL ACONTECERIA AO PORTADOR DA *GEIS*. ASSIM, AS GESSA ATUAVAM COMO UM DISPOSITIVO PARA MANTER OS OUVINTES INTERESSADOS, E PODEMOS IMAGINAR COMO, TALVEZ, CONTADORES DE HISTÓRIAS PODERIAM INTERROMPER A HISTÓRIA EM UM MOMENTO CRUCIAL, DEIXANDO A AUDIÊNCIA SE PERGUNTANDO COMO TERMINARIA, ÁVIDA PELO PRÓXIMO EPISÓDIO DA “NOVELA”.

. HISTÓRIAS ASSUSTADORAS DO SOBRENATURAL .

ALGUMAS HISTÓRIAS MÍTICAS CELTAS SÃO ASSUSTADORAS DE LER, MESMO AGORA, E DEVEM TER TIDO EFEITOS DRAMÁTICOS AINDA MAIS ASSUSTADORES QUANDO CONTADAS EM TONS SEPULCRAIS ABAFADOS A UMA AUDIÊNCIA SENTADA NO ESCURO, COM APENAS O TREMULAR ASSUSTADOR DAS CHAMAS COMO CONFORTO. PARTE DA HISTÓRIA IRLANDESA “HOSPEDARIA DE DA DERGA” DESCREVE UMA VISÃO DE PESADELO DE UMA DEUSA INFERNAL. O PRÓPRIO NOME DA HISTÓRIA PREPARA SEUS OUVINTES: DA DERGA SIGNIFICA O “DEUS VERMELHO”, E VERMELHO ERA A COR DO ALÉM-MUNDO. A HOSPEDARIA, OU *BRUIDHEN*, ERA UMA MORADA DO ALÉM-MUNDO, E O MITO INTEIRO É BASEADO NO

ASSASSINATO DO REI CONAIRE, QUANDO ESTE SE AVENTUROU, COMO UM ENTE VIVO, NOS DOMÍNIOS DOS ESPÍRITOS – SEMPRE UMA COISA PERIGOSA DE SE FAZER. A HISTÓRIA DO DESAFORTUNADO CONAIRE É FADADA AO INFORTÚNIO DESDE O COMEÇO, E A AUDIÊNCIA SABIA DISSO. ELE FOI MORTO PORQUE VIOLOU SUA GEIS DOS PÁSSAROS, E – SIGNIFICATIVAMENTE – ISSO OCORREU NO FESTIVAL DE FIM DE ANO DE SAMHAIN, O EQUIVALENTE PAGÃO IRLANDÊS DO *HALLOWEEN*, NO FIM DE OUTUBRO. SAMHAIN ERA UMA ÉPOCA ESPECIALMENTE PERIGOSA, PORQUE OCORRIA ENTRE O FIM DE UM ANO E O COMEÇO DO OUTRO, UMA ÉPOCA DE “NÃO SER”, QUANDO O MUNDO VIRAVA DE CABEÇA PARA BAIXO E OS ESPÍRITOS PERAMBULAVAM PELA TERRA ENTRE OS HUMANOS VIVOS.

EM SUA DESCRIÇÃO DO VISITANTE REPULSIVO DA HOSPEDARIA, O CONTADOR DE HISTÓRIAS DE “HOSPEDARIA DE DA DERGA” APROVEITAVA AO MÁXIMO SUA LICENÇA PARA CRIAR AS MAIS ESTRANHAS IMAGENS DE PESADELOS QUE PUDESSE CONCEBER: ELA ERA A DEUSA DA MORTE DISFARÇADA DE IDOSA, COM UM LAÇO CORREDIÇO EM VOLTA DO PESCOÇO, VESTINDO UM MANTO LISTRADO. ELA TINHA LONGAS PERNAS NEGRA E UMA BARBA ATÉ OS JOELHOS, E SUA BOCA ERA DO LADO DA CABEÇA. ELA FAZIA DECLARAÇÕES PROFÉTICAS, ENQUANTO FICAVA EM UM PÉ SÓ. ELA CHEGOU À HOSPEDARIA LOGO APÓS O PÔR DO SOL. TUDO ISSO ESTÁ CHEIO DE SIMBOLISMO QUE DEVERIA SER BEM CONHECIDO PELOS OUVINTES, POIS TODAS AS IMAGENS FALAM SOBRE O INSTÁVEL E MONSTRUOSO ALÉM-MUNDO: A NATUREZA TRANSGÊNERA DA BRUXA, SEUS TRAÇOS DISTORCIDOS, SEUS MEMBROS NEGROS COMO A NOITE, SUA POSTURA EM UM PÉ SÓ E SEU MANTO BICOLOR SUGEREM UM ENTE CAPAZ DE TRANSGREDIR AS FRONTEIRAS DO COSMOS. ELA APARECIA NA JUSTAPOSIÇÃO DE DIA E NOITE, NO FIM DO ANO VELHO E NO NASCIMENTO DO ANO NOVO, AUMENTANDO, ASSIM, AINDA MAIS O SIMBOLISMO DO LIMIAR. SOBREPONDO IMAGENS, O CONTADOR DE HISTÓRIAS SATURAVA SUA AUDIÊNCIA COM A MENSAGEM DA AMEAÇA, DA COMBINAÇÃO DE

HUMANOS E ESPÍRITOS, E CONSTRUÍA SUA ANTECIPAÇÃO DE UM CLÍMAX MACABRO À HISTÓRIA. O PÚBLICO NÃO DEVIA FICAR DESAPONTADO. CONAIRE FOI DECAPITADO POR FALHAR EM MANTER SUA *GEIS* DOS PÁSSAROS, MAS, MESMO DEPOIS, O SABOR SOBRENATURAL DA HISTÓRIA CONTINUOU, POIS SUA CABEÇA DECAPITADA FALOU EM ELOGIO AO HOMEM QUE HAVIA MATADO SEUS ASSASSINOS.

• 2 •

OS NARRADORES DE MITOS

Diz-se que, durante seu treinamento, os druidas aprendem de cor uma grande quantidade de versos; tantos que algumas pessoas passam 20 anos estudando a doutrina. Eles não achavam certo registrar seus ensinamentos na escrita. Suponho que essa prática tenha iniciado, originalmente, por duas razões: eles não queriam que suas doutrinas fossem acessíveis às pessoas comuns e não queriam que seus pupilos confiassem na palavra escrita, negligenciando, assim, o treino de suas memórias.

JÚLIO CÉSAR, *DE BELLO GALLICO*, 6.14

PARA QUE MITOS SEJAM CRIADOS, É NECESSÁRIO QUE INDIVÍDUOS CRIEM HISTÓRIAS, TRANSMITAM-NAS E PRESERVEM-NAS. OS MITOS CELTAS APRESENTAM ELABORAÇÕES COMPLEXAS PORQUE SURTIRAM INDUBITAVELMENTE MUITO ANTES DA ALFABETIZAÇÃO. DURANTE A MAIOR PARTE DA IDADE DO FERRO NO PAÍS DE GALES E NA IRLANDA, ENTRE CERCA DE 700 A.C. E NO SÉCULO I D.C. NO PAÍS DE GALES, OU NO SÉCULO VI D.C. NA IRLANDA, FALTAVA UMA TRADIÇÃO LITERÁRIA. ISSO SIGNIFICA QUE, EMBORA HISTÓRIAS MÍTICAS POSSAM TER CIRCULADO EM CONTEXTOS NÃO ALFABETIZADOS QUANDO FORAM ELABORADAS PELA PRIMEIRA VEZ, A COMPILAÇÃO DESSAS NARRATIVAS EM ESCRITOS OCORREU NUM ESTÁGIO MUITO POSTERIOR DE SUA EXISTÊNCIA.

• FALA E ESCRITA •

O ATO DE REGISTRAR HISTÓRIAS MÍTICAS – OU QUAISQUER OUTRAS – À FORMA FÍSICA AS ALTERA, PORQUE UM ATO ASSIM AS CODIFICA, AS CONGELA E AS TORNA MENOS ORGÂNICAS. A ESCRITA É APENAS UMA FORMA DE REGISTRO TANGÍVEL. OUTRA É A PRODUÇÃO DE IMAGENS, SEJA NA FORMA DE ESCULTURA OU PINTURA. MUITAS CULTURAS COM UMA FORTE TRADIÇÃO ORAL – COMO OS SAN, DO SUL DA ÁFRICA, E OS POVOS ABORÍGENES DA AUSTRÁLIA, PARA MENCIONAR APENAS DUAS –

ESCOLHIAM E AINDA ESCOLHEM REGISTRAR SEUS MITOS EM ARTE RUPESTRE. MUDANÇAS AINDA OCORREM, POIS É POSSÍVEL PINTAR SOBRE SUPERFÍCIES JÁ PINTADAS E COMPLEMENTAR PAINÉIS DE PINTURA. NA ANTIGUIDADE EUROPEIA, ESCULTURAS EM PEDRA, EM LUGARES COMO A GALÍCIA, O NORTE DA ITÁLIA E A ESCANDINÁVIA, INDUBITAVELMENTE, REGISTRAM CONHECIMENTO COSMOLÓGICO E HISTÓRIAS SAGRADAS, EMBORA A CHAVE PARA COMPREENDÊ-LAS ELUDA ESTUDIOSOS MODERNOS. VALE A PENA OBSERVAR, CONTUDO, QUE QUASE TODA ARTE RUPESTRE, INDEPENDENTEMENTE DE PERTENCER AO MUNDO ANTIGO OU A SOCIEDADES MAIS TRADICIONAIS, CONTÉM ALGUNS TEMAS COMUNS, NOTADAMENTE, A PRESENÇA DE METAMORFOS, QUE APARECEM SOB A FORMA METADE HUMANA, METADE ANIMAL. CERTAMENTE, NÃO PODE HAVER QUALQUER TIPO DE VÍNCULO CULTURAL DIRETO AO LONGO DESSAS ZONAS VASTAS DE TEMPO E DE ESPAÇO, MAS O QUE PODE SER INDICADO É QUE O ENIGMA DE SER HUMANO PREDISPÕE AS PESSOAS A REPRESENTAR COISA ALÉM DE SEU MUNDO MATERIAL E, TALVEZ, A VER OS ANIMAIS COMO UMA PORTA PARA ACESSAR O MUNDO ESPIRITUAL. METAMORFOS SÃO PROTAGONISTAS COMUNS NOS MITOS CELTAS.

AS HISTÓRIAS DOS MABINOGION DO PAÍS DE GALES MEDIEVAL APRESENTAM UM INTRICADO EMARANHADO DE NARRATIVAS ORAIS E ESCRITAS. NA VERDADE, É DIFÍCIL DISCERNIR ONDE UMA TERMINA E A OUTRA COMEÇA. É POR ISSO QUE, MESMO NA SUA FORMA ESCRITA, AS HISTÓRIAS FORAM CONCEBIDAS PARA SEREM REPRESENTADAS, E NÃO APENAS LIDAS. MAS, MESMO ASSIM, ALGUNS DISPOSITIVOS, SENDO OS MAIS ÓBVIOS OS USOS DO DISCURSO DIRETO E DA REPETIÇÃO, TRAEM AS ORIGENS ORAIS. OUTRO COSTUME SURPREENDENTE NAS HISTÓRIAS GALESAS É O MODO COMO OS TEMPOS VERBAIS MUDAM, A FIM DE AUMENTAR O EFEITO DRAMÁTICO. ASSIM, POR EXEMPLO, NA HISTÓRIA DE “PEREDUR”, UMA NARRATIVA HISTÓRICA NO TEMPO PASSADO, DESCREVENDO O CONTEXTO NO QUAL PEREDUR VIAJOU PARA A CORTE DE

ARTUR, É SUCEDIDA POR UMA TROCA ABRUPTA PARA O TEMPO PRESENTE, A FIM DE DESTACAR O DRAMA E A PROXIMIDADE DA CHEGADA DO HERÓI. ISSO É FEITO PARA FAZER A AUDIÊNCIA SE SENTAR E PRESTAR ATENÇÃO, E OS CONTADORES DE HISTÓRIAS, PROVAVELMENTE, MUDAVAM O TOM DE FALA PARA COMBINAR COM A TENSÃO CRESCENTE DO MOMENTO. (O CONTEXTO PARA A CITAÇÃO A SEGUIR É O INSULTO FEITO À RAINHA GWENHWYFAR, DE ARTUR, POR UM CAVALEIRO DESCONHECIDO.)

E eles assumiram que nenhuma pessoa cometeria um crime assim como aquele, a menos que possuísse força e poder ou magia e encantamento, de modo que ninguém pudesse se vingar dela. Com isso, Peredur entra no salão em um velho cavalo ossudo malhado...

“PEREDUR”

. OS DRUIDAS E A TRADIÇÃO ORAL .

Pois, usualmente, ocorre que, se as pessoas têm a ajuda de documentos escritos, não prestam muita atenção em aprender de cor, e, com isso, permitem que suas memórias fiquem menos eficientes.

JÚLIO CÉSAR, *DE BELLO GALLICO*, 6.14

PALAVRAS SÃO COISAS PODEROSAS, AINDA MAIS SE FOREM PROFERIDAS EM VOZ ALTA, DE MODO QUE SOM E SIGNIFICADO SE COMBINEM EM UMA ÚNICA MENSAGEM PODEROSA QUE PODE SER COMPARTILHADA SIMULTANEAMENTE POR MUITAS PESSOAS. GUARDIÕES DA TRADIÇÃO ORAL TINHAM DE TER MEMÓRIAS DURADOURAS E ACURADAS E A HABILIDADE DE APRENDER HISTÓRIAS LONGAS DE COR, EMBORA ACRESCENTANDO ADORNOS AO LONGO DO CAMINHO. OUVINTES TAMBÉM SE LEMBRAVAM DAS HISTÓRIAS QUE HAVIAM OUVIDO POR TODAS AS SUAS VIDAS, E NÃO HESITAVAM EM APONTAR ERROS OU INCONSISTÊNCIAS.

EM SEUS COMENTÁRIOS, JÚLIO CÉSAR, ESCRIVENDO SOBRE OS CELTAS DA GÁLIA NA DÉCADA DE 50 A.C., FAZ OBSERVAÇÕES REVELADORAS SOBRE O SACERDÓCIO DRUÍDICO E SUAS RESPONSABILIDADES NA CONSERVAÇÃO E NA DISSEMINAÇÃO DA DOUTRINA ORAL. DE ACORDO COM ELE, OS

DRUIDAS ERAM AS AUTORIDADES RELIGIOSAS NA GÁLIA E NA GRÃ-BRETANHA, E DESAPROVAVAM O REGISTRO DAS TRADIÇÕES POR ESCRITO. EMBORA FOSSEM CAPAZES DE ESCREVER (E, NA VERDADE, MANTINHAM SUAS DESCRIÇÕES USANDO O ALFABETO GREGO), CONSIDERAVAM O ENSINAMENTO ORAL MELHOR SOB DOIS ASPECTOS: PRIMEIRO, UMA NECESSIDADE PERCEBIDA DO CONFINAMENTO DO CONHECIMENTO AOS SEUS PUPILOS ESCOLHIDOS, E, SEGUNDO, A FIM DE AFIAR AS HABILIDADES DE SEUS ALUNOS EM CONSIGNAR À MEMÓRIA O QUE APRENDIAM. A COMPLEXIDADE



Musée Historique et Archéologique, Orléans

Estatueta de bronze da Idade do Ferro de um homem segurando um objeto semelhante a um ovo, talvez o ovo de um druida, um objeto usado em profecias, de Neuvy-en-Sullias, na França.

DOS TEXTOS MÍTICOS GALESES E IRLANDESES COMPROVA O PODER DA LINGUAGEM ORALMENTE ARMazenADA. EMBORA AS PRÓPRIAS HISTÓRIAS MUDEM INDUBITAVELMENTE AO LONGO DO TEMPO (E ERA ISSO QUE AS MANTINHA VIVAS E RELEVANTES AOS SEUS OUVINTES), ERA VITAL QUE OS NOMES DE PESSOAS E LUGARES FOSSEM TRANSMITIDOS ÀS GERAÇÕES, E

QUE O CERNE DAS MENSAGENS MÍTICAS NÃO SE PERDESSE DEVIDO A LAPROS DE MEMÓRIA DETALHADA.

POR QUE A TRADIÇÃO ORAL ERA TÃO CRUCIAL AOS CELTAS E A OUTRAS SOCIEDADES ANTIGAS? UMA RAZÃO É QUE SERVIA PARA DAR AOS INDIVÍDUOS E ÀS COMUNIDADES UM SENTIMENTO DE ENRAIZAMENTO. ELA EXPLICAVA FENÔMENOS NATURAIS, CARACTERÍSTICAS DA PAISAGEM, CONFLITOS PASSADOS E DESASTRES, COLOCANDO-OS EM UMA ESTRUTURA A QUAL AS PESSOAS PUDESSEM ENTENDER E COM QUE PUDESSEM SE RELACIONAR. A ORATURA ERA MUITO IMEDIATA E, SOBRETUDO, ACESSÍVEL À MAIORIA, QUE ERA INCAPAZ DE LER. NO PAÍS DE GALES E NA IRLANDA MEDIEVAIS, APRENDER E ESCREVER ERAM PRIVILÉGIOS DAS CORTES REAIS E NOBRES, POR UM LADO, E DO CLERO, POR OUTRO. OUVIR MITOS E HISTÓRIAS MANTINHA COMUNIDADES JUNTAS, DANDO-LHES UMA HERANÇA COMUM E UMA IDENTIDADE COMPARTILHADA.

O “LIVRO 6” DOS COMENTÁRIOS MILITARES DE CÉSAR CONTÉM UMA SEÇÃO ETNOGRÁFICA NA QUAL ELE DESCREVE OS DRUIDAS COMO LÍDERES RELIGIOSOS COM PODERES ABRANGENTES. SIGNIFICATIVAMENTE, O GENERAL ROMANO COMENTOU SOBRE SUAS HABILIDADES COMO ENSINADORES, MAS A IMPORTÂNCIA DOS DRUIDAS RESIDE EM SUAS HABILIDADES EXTENSAS PARA SE COMUNICAREM COM O MUNDO DOS DEUSES E OS ESPÍRITOS ANCESTRAIS. CÉSAR E OUTROS AUTORES CONTEMPORÂNEOS ENFATIZARAM SUA HABILIDADE EM TODOS OS TIPOS DE PROFECIAS, PARTICULARMENTE ADIVINHAÇÃO (UM MÉTODO DE SE CONECTAR COM O MUNDO ESPIRITUAL E DE DETERMINAR OS DESEJOS DOS DEUSES).

A ESTREITA ASSOCIAÇÃO ENTRE OS DRUIDAS E O MUNDO ESPIRITUAL É SEMELHANTE AOS PODERES DOS XAMÃS MODERNOS, ENTRE TRADIÇÕES COMO AQUELAS DOS SÁMI SIBERIANOS E DAS COMUNIDADES AMAZÔNICAS. ESSA CONECTIVIDADE COM O DIVINO, JUNTO AOS SEUS RECONHECIDOS PODERES

DIVICIACO O DRUIDA

O sistema de adivinhação não é negligenciado sequer entre os povos bárbaros, uma vez que, de fato, existem druidas na Gália; eu mesmo conheci um deles, Diviciaco, do Éduos, que declarou que conhecia o sistema de natureza que os gregos chamam filosofia natural e que usava para prever o futuro por augúrio e por inferência.

CÍCERO, DE DIVINATIONE I, v. 90

César escreveu sobre seu amigo e aliado Diviciaco, que foi o líder da tribo borgonhesa do Éduos. Mas o contemporâneo próximo de César, Cícero, encontrou o chefe tribal gaulês quando este visitou Roma, em 60 a.C., para pedir ajuda contra seu inimigo, o alemão Ariovistus. Cícero era um orador romano urbano e bem-sucedido, um homem de letras; contudo, admitiu o quão impressionado ficou com a habilidade de adivinhação de Diviciaco para prever o futuro e a vontade dos deuses por meios rituais. Diviciaco era pró-romano, amigo de César. Mas ele tinha um irmão, Dumnorix, que odiava Roma e cujo maior desejo era expulsar os conquistadores do território gaulês. Como acreditava que ele poderia fomentar uma rebelião em sua ausência, César “convidou” Dumnorix para acompanhá-lo em sua expedição britânica. Dumnorix declinou, usando seus deveres religiosos como uma desculpa. Assim, ambos os irmãos éduos eram movidos por lealdades muito diferentes.

COMO ORADORES E GUARDIÕES DA TRADIÇÃO ORAL, TORNA ESSES ANTIGOS GURUS DA IDADE DO FERRO CANDIDATOS IDEAIS PARA O TRABALHO DE CRIAÇÃO DE MITOS.

. O MODELO BÁRDICO TRIPLOL .

OS ESCRITORES GRECO-SICILIANOS DIODORO SÍCULO E ESTRABÃO ESCREVERAM DURANTE O TEMPO TANTO DE JÚLIO CÉSAR QUANTO DE SEU HERDEIRO, AUGUSTO. *HISTÓRIA MUNDIAL*, DE DIODORO (CHAMADA Βιβλιοθήκη), COM 40 LIVROS, CONTINHA DESCRIÇÕES DETALHADAS DOS GAULESES, EMBORA SUAS INFORMAÇÕES PROVAVELMENTE DERIVASSEM, EM ESPECIAL, DE ESCRITORES ANTERIORES. GRANDE PARTE DE *GEOGRAFIA*, DE ESTRABÃO, FOI IGUALMENTE COPIADA DE FONTES ANTERIORES. AMBOS ESCREVERAM SOBRE TRÊS CLASSES CULTAS NA GÁLIA: OS POETAS LÍRICOS, CHAMADOS BARDOS, CUJO PAPEL ERA



Paul Jenkins

Cena mostrando o líder tribal gaulês e o adivinho Diviciaco, em Roma.

RECITAR POESIA DE LOUVOR E VERSOS SATÍRICOS ACOMPANHADOS PELA LIRA, QUE ELES PRÓPRIOS TOCAVAM; OS VIDENTES (*VATES*), QUE TINHAM A RESPONSABILIDADE DE PREVER O FUTURO INTERPRETANDO PRESSÁGIOS E PORTENTOS, POR MEIO DO SACRIFÍCIO HUMANO; E OS DRUIDAS, FILÓSOFOS E TEÓLOGOS. ASSIM, EMBORA CÉSAR REUNISSE TODOS ESSES DEVERES E ESSAS HABILIDADES SAGRADAS SOB O CONCEITO DE DRUIDAS, OS HISTORIADORES GREGOS OS DIVIDIAM EM TRÊS CATEGORIAS DISTINTAS.

TANTO CÉSAR QUANTO DIODORO CONCORDAVAM QUE, NA GÁLIA (E NA GRÃ-BRETANHA, DE ACORDO COM CÉSAR), HAVIA UMA CLASSE ELEVADA DE INDIVÍDUOS RESPONSÁVEIS PELOS RITUAIS RELIGIOSOS, PELA COMUNICAÇÃO COM O MUNDO DIVINO E PELA CONSERVAÇÃO DA TRADIÇÃO ORAL. TODOS OS TRÊS PAPÉIS CONTRIBUEM PARA A CRIAÇÃO DE MITOS, INCLUINDO AQUELES ASSOCIADOS AOS ANCESTRAIS. A DISSEMINAÇÃO DE NARRATIVAS ORAIS SOBRE O PASSADO SERVIA PARA FUNDAMENTAR E EXPLICAR A EXISTÊNCIA DE FENÔMENOS NATURAIS, COMO RIOS E MONTANHAS. ADICIONALMENTE, OS MONUMENTOS DAS COMUNIDADES PRÉ-IDADE DO FERRO, COMO MONTES FUNERÁRIOS E

MONÓLITOS, ENTREMEARAM-SE À TAPEÇARIA DO MITO E, ASSIM, FORNECERAM UM CONTEXTO CULTURAL PARA A IDADE DO FERRO PRESENTE.

PRATICAMENTE A MESMA CASTA ERUDITA TRIPLA DESCRITA PELOS AUTORES GREGOS ANTIGOS COMO PRESENTE NA GÁLIA É CONFIRMADA NO INÍCIO DA TRADIÇÃO MÍTICA IRLANDESA. RELIGIÃO, ADIVINHAÇÃO, ENSINAMENTOS E POESIA ESTAVAM NAS MÃOS DOS DRUIDAS, DOS *FILIDH* E DOS BARDOS. NO SÉCULO VII D.C. MUITAS DAS FUNÇÕES PAGÃS QUE PERMANECERAM APÓS A ADOÇÃO DO CRISTIANISMO ESTAVAM NAS MÃOS DOS *FILIDH*. EMBORA OS DRUIDAS TIVESSEM SIDO AFETADOS PELO ANTAGONISMO CRISTÃO E A INFLUÊNCIA DOS BARDOS TIVESSE EVANESCIDO (PARCIALMENTE, PORQUE OS *FILIDH* ERAM MAIS FORTES), OS PAPÉIS DOS *FILIDH* COMO ENSINADORES, CONSELHEIROS DO REI, POETAS, SÁTIROS (OS SATIRISTAS POLÍTICOS DE SEU TEMPO) E GUARDIÕES DA TRADIÇÃO FORAM MANTIDOS POR MUITO MAIS TEMPO. NA VERDADE, FOI APENAS NO SÉCULO XVII, SOB O INCANSÁVEL ATAQUE DO GOVERNO INGLÊS À ANTIGA ORDEM IRLANDESA, QUE OS *FILIDH* DESAPARECERAM.

CATHBAD, O DRUIDA DE ULSTER

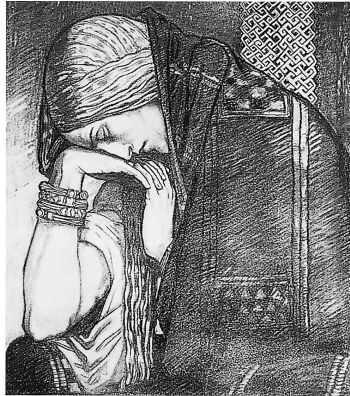
O menino Conchobar foi criado por Cathbad, o druida, e era conhecido como o filho de Cathbad. O gracioso Cathbad – príncipe, puro, monarca precioso – cresceu pelos encantamentos do druida.

DO TÁIN BÓ CUAILNGE

Como seus antecessores na Gália e na Grã-Bretanha da Idade do Ferro, os druidas do mito irlandês estavam preocupados, principalmente, com adivinhação, pela definição dos desejos dos deuses. Um desses era Cathbad, que atuava como conselheiro do Rei Conchobar e que, repetidamente, previu o bem ou o mal que ocorreria aos homens de Ulster. Em um episódio, narrado em um texto do século IX, Cathbad previu que a filha não nascida do contador de histórias da corte do Rei Conchobar, Fedlimid, seria Deirdre, uma bela menina, mas que provocaria o assassinato e a queda para os homens de Ulster, desencadeando conflitos internos.

Cathbad ensinou a arte da adivinhação para o jovem herói Cú Chulainn e seus companheiros apoiadores de Ulster. Isso envolvia instruí-los na interpretação de

presságios dos deuses e nos dias auspiciosos e inauspiciosos para eventos como ir à batalha, empossar novos reis e realizar casamentos. Muito famosa é a profecia de Cathbad de que qualquer um que pegasse armas em um dia particular teria uma carreira militar gloriosa, mas morreria jovem. O jovem que o fez foi Cú Chulainn. Sua vida e sua morte prematura foram exatamente como Cathbad havia previsto.



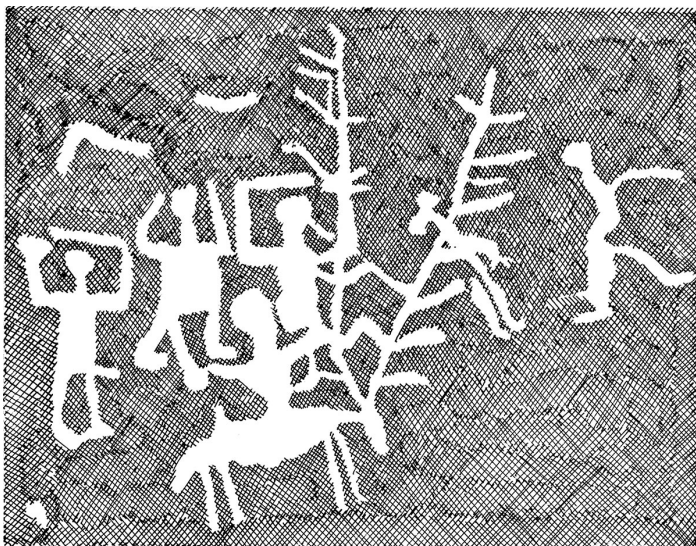
Galeria Nacional da Escócia, Edimburgo
Deirdre das Tristezas, lamentando por seu amado Naoise,
de uma pintura de John Duncan, 1900.

• DEUSES, PESSOAS E ANIMAIS •

OS PRIMEIROS NARRADORES DE MITOS – FOSSEM DRUIDAS, BARDOS OU OUTROS CONTADORES DE HISTÓRIAS – CONTAVAM COM SUA HABILIDADE DE SE CONECTAR COM O MUNDO DOS ESPÍRITOS. OS MITOS CELTAS, COMO OS DO MUNDO CLÁSSICO, ESTÃO MESCLADOS DE REFERÊNCIAS À RELAÇÃO ESTREITA E SIMBIÓTICA ENTRE PESSOAS E DEUSES. O MUNDO ESPIRITUAL ESTAVA EM TODA PARTE, E AS HISTÓRIAS CONTINHAM REFERÊNCIAS CONSTANTES À PRESENÇA DE DEUSES QUE PARTICIPAVAM (E INTERFERIAM) NOS HUMANOS E EM SUAS ATIVIDADES. CÚ CHULAINN ERA RODEADO POR DEIDADES FEMININAS, MUITAS DELAS DESEJANDO FAZER AMOR COM ELE. EM SUA MORTE, AMARRADO A UM POSTE, DE MODO QUE NÃO PARECESSE SE CURVAR DIANTE DE UM INIMIGO, A BADBH, EM SEU PAPEL COMO DEUSA DO CAMPO DE BATALHAS, POUSOU EM SEU OMBRO SOB A FORMA DE UMA GRALHA NEGRA.

NO XAMANISMO “MODERNO”, OS ANIMAIS DESEMPENHAM UM PAPEL CRUCIAL NA MEDIAÇÃO ENTRE OS MUNDOS MATERIAL E ESPIRITUAL. ELES SÃO MUITAS VEZES PERCEBIDOS COMO AJUDANTES ESPIRITUAIS, COM A HABILIDADE DE CRUZAR A FRONTEIRA ENTRE OS DOMÍNIOS DE PESSOAS E ESPÍRITOS. ISSO TAMBÉM VALE PARA A TRADIÇÃO MÍTICA CELTA, NA QUAL ANIMAIS – MUITAS VEZES PÁSSAROS OU OUTRAS CRIATURAS SELVAGENS – ASSUMEM A POSIÇÃO CENTRAL NA CONEXÃO ENTRE DEUSES E HUMANOS. O COMEÇO DE “O PRIMEIRO RAMO DOS MABINOGI” ILUSTRA ESSAS LIGAÇÕES MUITO CLARAMENTE, USANDO O TEMA DA CAÇA DIVINA (QUE, INCIDENTALMENTE, REAPARECE EM OUTROS LUGARES NO REPERTÓRIO DE CONTADORES DE HISTÓRIA GALESES E NOS TEXTOS IRLANDESES COGNATOS). A CAÇA ERA UM DISPOSITIVO PARA OS NARRADORES DE MITOS APRESENTAREM UM CONTATO DIRETO ENTRE OS MUNDOS TERRENO E ESPIRITUAL: OS CAÇADORES ERAM MORTAIS, MAS SUA PRESA ERA ENVIADA PARA O ALÉM-MUNDO.

NESSE EPISÓDIO GALÊS, O CAÇADOR ERA PWYLL, SENHOR DE LLYS ARBERTH, NO SUDOESTE DO PAÍS DE GALES. ELE ESTAVA NA FLORESTA COM SEUS CÃES, E UM CERVO FOI FAREJADO. QUANDO PWYLL E SEUS CÃES O AVISTARAM, ELE VIU OUTRO GRUPO DE CÃES JÁ OCUPADOS EM DERRUBÁ-LO; ESSE SEGUNDO GRUPO ERA ESTRANHO: DE UM BRANCO OFUSCANTE COM ORELHAS VERMELHAS. AO DESCREVER SUA COLORAÇÃO, OS CONTADORES DE HISTÓRIAS ESTAVAM FAZENDO USO DE OUTRO TEMA MÍTICO CELTA COMUM, POIS ESSAS ERAM CRIATURAS DO MUNDO



Paul Jenkins

Entalhe de pedra da Idade do Ferro do Vale Camonica, norte da Itália, descrevendo uma criatura metade humana, metade cervo.

ESPIRITUAL QUE TINHAM PELOS VERMELHOS OU VERMELHOS E BRANCOS. PWYLL INSISTIU COM SEUS PRÓPRIOS CÃES, E ELES AFUGENTARAM O OUTRO GRUPO, MAS, QUANDO FIZERAM ISSO, UM CAVALEIRO EM UM CAVALO CINZA MALHADO EMERGIU DA FLORESTA E DESAFIOU PWYLL, CONDENANDO-O POR SUA DESCORTESIA AO ROUBAR A CAÇA DE OUTRO. PWYLL FICOU CONTRITO E PERGUNTOU SE PODERIA RECOMPENSÁ-LO, AO QUE O ESTRANHO CAVALEIRO RESPONDEU SE APRESENTANDO COMO ARAWN, SENHOR DE SEU REINO ANNWFN, DO ALÉM-MUNDO. A RETRIBUIÇÃO DE PWYLL ERA TROCAR DE LUGAR COM ARAWN POR UM ANO E UM DIA E LUTAR E DERROTAR OUTRO REI DOS ESPÍRITOS, HAFGAN. EM UM SENTIDO, O QUE OS CONTADORES DE HISTÓRIA ESTAVAM FAZENDO ERA PERMITIR QUE A AUDIÊNCIA ANTECIPASSE UM IMPORTANTE EVENTO NA NARRATIVA. AO SABEREM DE UM CAÇADOR, OS OUVINTES IMEDIATAMENTE SE APERCEBERIAM QUE ALGO PECULIAR E SOBRENATURAL ESTAVA PRESTES A OCORRER. OS ANIMAIS – O CERVO E OS CÃES – ERAM A CATÁLISE PARA O ENCONTRO.

Gildas

Não enumerarei as monstruosidades diabólicas de minha terra, quase tão numerosas quanto aquelas que assolaram o Egito, algumas das quais podemos ver hoje, severas como nunca, dentro ou fora dos muros da cidade abandonada: contornos ainda feios, faces ainda horríveis. Não nomearei montanhas e colinas e rios, outrora tão perniciosos, agora úteis para as necessidades humanas, nos quais, naqueles dias, um povo cego amalhava honras divinas.

DE VIDAS DOS SANTOS

Gildas foi um monge britânico que passou grande parte de seu tempo denunciando as práticas pagãs que havia observado na Grã-Bretanha durante o século VI d.C. (quando a terra tinha sido oficialmente cristã desde o tempo do Imperador Constantino, no começo do século IV). Gildas é famoso por ter escrito um “livro de reclamações” (*liber querulus*), intitulado *De Excidio Britanniae*, no qual condena veementemente a moralidade decadente dos governantes britânicos contemporâneos. O manuscrito sobrevivente mais antigo dessa diatribe clerical data do século XI, mas o *De Excidio* é considerado um trabalho genuinamente anterior, provavelmente escrito entre 515 e 530 d.C. Nele, Gildas menciona especificamente monumentos e tradições pagãos de adoração que eram anátemas para ele.

Gildas não estava sozinho em suas observações. Seu contemporâneo, o místico francês do século VI, Gregório de Tours, escreveu um livro intitulado *A glória dos confessores*, no qual comentou sobre um colega clérigo, Hilário, bispo de Poitiers, que condenava práticas sacrificiais pagãs que alega ter presenciado em um lago nos Cevennes.

• O REGISTRO DOS MITOS ANTIGOS NA ESCRITA •

MAS COMO OS MITOS FIZERAM A TRANSIÇÃO DA ORATURA PARA A ESCRITA? DADO QUE A EDUCAÇÃO NA IRLANDA E NO PAÍS DE GALES MEDIEVAIS ERA RESTRITA ÀS CORTES REAIS E AOS MONASTÉRIOS, NÃO DEVERIA SURPREENDER QUE OS MITOS CELTAS NOS TENHAM SIDO TRANSMITIDOS POR MEIO DA INICIATIVA DOS CLÉRIGOS CRISTÃOS OU DAQUELES EDUCADOS POR ELES. SABEMOS QUE OS MITOS PRÉ-DATAM O TEMPO EM QUE FORAM TRANSPOSTOS PARA A FORMA ESCRITA DEVIDO AOS DISPOSITIVOS ORAIS DISCUTIDOS PREVIAMENTE NO CAPÍTULO 1. ALÉM DISSO, ELES — ESPECIALMENTE AS MITOLOGIAS IRLANDEASAS — TÊM

UM FORTE RITMO PAGÃO QUE É CLARO A DESPEITO DO FATO DE HAVER UMA BOA QUANTIDADE DE INVENÇÃO E PROPAGANDA ANTIPAGÃ REGISTRADA PELOS CLÉRIGOS CRISTÃOS; E HÁ SIMILARIDADES SURPREENDENTES ENTRE A CULTURA MATERIAL DE SIMBOLISMO NA PRÉ-HISTÓRIA POSTERIOR E EM TEMAS RECORRENTES NOS MITOS ESCRITOS.

ESSAS EVIDÊNCIAS SÃO ARQUEOLÓGICAS, PRINCIPALMENTE AS DE ICONOGRAFIA E INSCRIÇÕES, PERTENCENTES, BASICAMENTE, ÀS PROVÍNCIAS ROMANAS OCIDENTAIS DA *GALLIA* E DA *BRITANNIA*, INCLUINDO PAÍS DE GALES, MAS EXCLUINDO A IRLANDA. A DESPEITO DA INEVITÁVEL INFLUÊNCIA ROMANA SOBRE ESSA REUNIÃO DE DADOS, UMA GRANDE QUANTIDADE DE COSMOLOGIA NATIVA GAULESA E BRITÂNICA É DISCERNÍVEL. É PROVÁVEL QUE A INFLUÊNCIA DESSE MATERIAL ANTERIOR SOBRE OS MITOS CELTAS POSTERIORES TENHA SE DADO DE DOIS MODOS: PRIMEIRO, TRANSMITIDO PELAS TRADIÇÕES ORAIS, QUE, PROVAVELMENTE, COMEÇARAM EM CONTEXTOS PRÉ-HISTÓRICOS; SEGUNDO, SABEMOS, PELOS COMENTÁRIOS DOS PRIMEIROS CLÉRIGOS CRISTÃOS, COMO GILDAS, NO SÉCULO VI D.C. E, MAIS TARDE, GIRALDO CAMBRENSIS (GERALDO DE GALES), NO SÉCULO XII, QUE ALGUNS MONUMENTOS PAGÃOS DATANDO DO PERÍODO ROMANO SOBREVIVERAM E ERAM VISÍVEIS NA PAISAGEM.

A peregrinatio pro Dei amore

Sou consumido por um desejo tão ardente que expulsa cada outro pensamento e desejo de meu coração. Decido, caso seja vontade de Deus, procurar a terra da Promessa dos Santos.

“VIAGEM DE SÃO BRANDÃO”

OS PRIMEIROS MONGES DA IRLANDA E DO PAÍS DE GALES VIAJAVAM EXTENSAMENTE PELA EUROPA, RESPONDENDO A UMA NECESSIDADE PERCEBIDA DE ASSUMIR UMA *PEREGRINATIO PRO DEI AMORE* (“JORNADA PELO AMOR DE DEUS”) CRISTÃ, UM TIPO DE BUSCA ESPIRITUAL CUJO PROPÓSITO ERA DIFUNDIR A MENSAGEM CRISTÃ, ESTABELECEM NOVOS

MOSTEIROS E ENCONTRAR ILUMINAÇÃO AO SE APROXIMAR DE DEUS. UM DESSES MONGES FOI UM CRISTÃO IRLANDÊS CHAMADO COLUMBANO, NASCIDO EM 542 D.C. ELE ADOTOU A *PEREGRINATIO* COM TREMENDO ZELO E REALIZOU SUA BUSCA PELA PRESENÇA DE DEUS VIAJANDO EXTENSAMENTE PELA EUROPA CONTINENTAL, EM PARTICULAR PELA FRANÇA. PARA O PAPA PIO XI, COLUMBANO FOI AQUELE, ENTRE SEUS CONTEMPORÂNEOS, QUE MAIS CONTRIBUIU PARA A MISSÃO CRISTÃ, NÃO APENAS NA FRANÇA, COMO TAMBÉM NA ALEMANHA E NA ITÁLIA. A JORNADA DE COLUMBANO COMEÇOU NO NOROESTE DA IRLANDA, NO MOSTEIRO DE LOUGH ERNE (O LUGAR DA REUNIÃO DE CÚPULA DO G8 SOBRE O CONFLITO SÍRIO, EM 2013).

A HISTÓRIA DE COLUMBANO DEMONSTRA A *PEREGRINATIO* EM AÇÃO. ESSE TIPO DE VIAGEM MISSIONÁRIA CLERICAL (ALGO SIMILAR ÀS VIAGENS DE SÃO PAULO NARRADAS NOS ATOS DOS APÓSTOLOS), MUITO PROVAVELMENTE, EXPÔS OS PRIMEIROS MONGES CRISTÃOS À VISTA DE ESCULTURAS PAGÃS E MONUMENTOS INSCRITOS. ALGUMAS DAS ESTÁTUAS, DOS TEMPLOS E DOS OBJETOS RITUAIS QUE ENCONTRARAM PODEM TER ALIMENTADO ASPECTOS DA CONTAÇÃO ORAL DE HISTÓRIAS E TER ENCONTRADO SEU CAMINHO NA TRADIÇÃO MÍTICA. DE OUTRO MODO, É DIFÍCIL EXPLICAR AS SIMILARIDADES SURPREENDENTES ENTRE A ARQUEOLOGIA RELIGIOSA DA IDADE DO FERRO E DA GRÃ-BRETANHA E EUROPA ROMANAS E OS ELEMENTOS PRESENTES NAS NARRATIVAS MÍTICAS. AS JORNADAS DOS PRIMEIROS CLÉRIGOS, COMO COLUMBANO, PODEM TER CRIADO OS ASSIM CHAMADOS “CORREDORES DO TEMPO”: CANAIS PARA A TRANSFERÊNCIA DE TRADIÇÃO ENTRE O FIM DA PRÉ-HISTÓRIA E O PRIMEIRO PERÍODO MEDIEVAL.

Fundando mitos celtas em um passado cósmico

Caerleon é da inquestionada Antiguidade. Foi construído com grande cuidado pelos romanos, com os muros feitos de tijolos. Vocês podem ver muitos vestígios de seu esplendor passado.

ARGUMENTAR A FAVOR DA PRESENÇA DE LIGAÇÕES VERDADEIRAS ENTRE AS EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS PARA A RELIGIÃO PRÉ-CRISTÃ NA GRÃ-BRETANHA E NA GÁLIA, POR UM LADO, E A FAVOR DE MITOS CELTAS MEDIEVAIS DA IRLANDA E DO PAÍS DE GALES, POR OUTRO, É UMA TAREFA ARRISCADA. CONTUDO, A ESTRANHA E COMPLEXA PAISAGEM MÍTICA DO OCIDENTE CELTA NÃO SE ORIGINOU COMPLETAMENTE FORMADA E SEM CONTEXTO NA CONSCIÊNCIA MEDIEVAL INICIAL. EM VEZ DISSO, FOI FUNDAMENTADA EM COSMOLOGIAS ANTERIORES, COMO



Universitätsbibliothek, Heidelberg/Bridgeman Art Library
São Brandão e uma sereia, da tradução alemã de *Navigatio*

APRESENTADAS PELO TESTEMUNHO ARQUEOLÓGICO. PARA DAR UM EXEMPLO, O ANFITEATRO ROMANO EM CAERLEON FOI IDENTIFICADO POR CRIADORES DE MITOS MEDIEVAIS COMO A TÁVOLA REDONDA DO REI ARTUR. AS FONTES PARA AS CONEXÕES PODEM MUITO BEM TER SIDO OS CONTADORES DE HISTÓRIAS, QUE VIAM RELÍQUIAS DO PASSADO OU QUE OBTINHAM INFORMAÇÕES DE OUTROS QUE RELATAVAM TER VISTO REMANESCENTES ANTIGOS EM SUAS VIAGENS. É TRABALHO DOS CONTADORES DE HISTÓRIAS TECER NARRATIVAS EM TORNO DE GRÃOS DE REALIDADE. É GRATIFICANTE IMAGINAR QUE ESSE FOI UM MODO NO QUAL FRAGMENTOS DE CRENÇAS E PRÁTICAS RITUAIS ANTIGAS FORAM PRESERVADOS NAS HISTÓRIAS MÍTICAS MAIS ANTIGAS DO OCIDENTE CELTA, INDEPENDENTEMENTE DAS TRANSFORMAÇÕES QUE POSSAM TER SOFRIDO AO LONGO DO CAMINHO.

EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS DO PERÍODO ROMANO NA GÁLIA E NA GRÃ-BRETANHA APRESENTAM UM ARRANJO NOTÁVEL E DINÂMICO DE DEUSES E DEUSAS



CELTAS. ALGUNS, COMO TARANIS, O DEUS DO TROVÃO; EPONA, A DEUSA EQUINA; E AS DEUSAS-MÃE TRIPLAS ABRANGIAM AMPLAS ÁREAS DA EUROPA. OUTROS, COMO AS DEUSAS DAS ÁGUAS SULIS, EM BATH, NO INTERIOR OCIDENTAL BRITÂNICO; COVENTINA, EM CARRAWBURGH, NO MURO DE HADRIAN; E SEQUANA, NA BORGONHA, ERAM VINCULADOS A UM LUGAR E ERAM AS PERSONIFICAÇÕES DE FONTES OU RIOS SAGRADOS PARTICULARES. TARANIS ERA UM DEUS DAS TORMENTAS, MAS TAMBÉM UMA DEIDADE SOLAR. SEUS EMBLEMAS ERAM A RODA DO SOL, A ÁGUIA, O CARVALHO E O RELÂMPAGO, E GRANDE PARTE DE SUAS IMAGENS PODE TER SIDO INTRODUZIDA NOS MITOS CELESTIAIS GALESES E IRLANDESES, INCLUINDO AQUELES DO HERÓI GALÊS LLEU (CF. P. 135-137) E DO IRLANDÊS LUGH (CF. P. 67-68). HISTÓRIAS SOBRE AS BATALHAS QUE LUGH LUTOU COM OS MONSTROS DO MAL, OS FOMORIANOS, PODEM CONTER VESTÍGIOS DA BATALHA DE TARANIS COM O GIGANTE DO ALÉM-MUNDO, COM SEU CORPO METADE HUMANO, METADE SERPENTE. DO MESMO MODO, AS DEUSAS ANTIGAS DAS FONTES PODEM FORNECER O FUNDAMENTO DOS MITOS IRLANDESES COMO O DE BOANN, DEUSA DO GRANDE RIO BOYNE. A HEROÍNA GALESA RHIANNON ESTÁ, COM CERTEZA, ESTREITAMENTE LIGADA À ANTIGA EPONA, DEUSA EQUINA GAULESA. AS DEUSAS-MÃE TRIPLAS, COMO OBJETOS POPULARES DE VENERAÇÃO NA GRÃ-BRETANHA ROMANA E NA EUROPA, FORAM CERTAMENTE A INSPIRAÇÃO PARA AS ASSUSTADORAS TRÍADES IRLANDESAS, AS MORRÍGAN E A BADBH.

. MITOS, MONGES E MANUSCRITOS .

O FATO DE QUE AS PESSOAS QUE REGISTRARAM OS MITOS TENHAM SIDO MONGES APRESENTA UM PROBLEMA. NÃO FOSSE PELA AÇÃO DOS PRIMEIROS ESCRIBAS CRISTÃOS, OS MITOS TERIAM SIDO INTEIRAMENTE

PERDIDOS. POR OUTRO LADO, O QUE OS MONGES ESTAVAM FAZENDO QUANDO REGISTRAVAM OS MITOS PAGÃOS EM MANUSCRITOS? É POSSÍVEL QUE VISSEM COMO SEU DEVER PRESERVAR A HERANÇA ORAL DO MUNDO CELTA. MAS É MAIS PROVÁVEL QUE USASSEM AS HISTÓRIAS DE DEUSES ANTIGOS E ENTES SOBRENATURAIS COMO DAGHDHA, MEDBH, MORRÍGAN, RHIANNON E MANAWYDAN (PROTAGONISTAS DOS PRÓXIMOS CAPÍTULOS) PARA DIFAMAR E RIDICULARIZAR O PAGANISMO

UMA DEUSA ANTIGA EM UM MITO MEDIEVAL: EONA E RHIANNON

E Pwyll pensou que, no segundo ou no terceiro salto, poderia capturá-la. Mas não estava mais perto dela do que antes. Fez com que seu cavalo fosse o mais rápido possível, mas viu que era inútil persegui-la.

DE “O PRIMEIRO RAMO DOS MABINOGI”

“O primeiro ramo dos Mabinogi” contém uma descrição de uma mulher mágica, Rhiannon, que apareceu a Pwyll, senhor de Llys Arberth, como uma amazona, enquanto estava sentado no Gorsedd Arberth, uma colina encantada. Gorsedd era um lugar que provocava eventos sobrenaturais para aqueles que lá sentavam: algo maravilhoso ou algo catastrófico. Nem ele nem seus cavaleiros mais ágeis podiam alcançá-la a despeito do passo lento de seu cavalo, mas, quando, em desespero, ele a chamou, ela imediatamente deteve seu cavalo. Após um tempo de corte, eles se casaram e tiveram um filho, Pryderi, a quem sua mãe legou suas afinidades com cavalos (cf. p. 112-115).

O nome Rhiannon deriva de uma deusa britânica do período romano chamada Rigantona, “Rainha Sagrada”. Só isso dá a ela uma dimensão sobrenatural. Mas as circunstâncias de seu primeiro encontro com Pwyll traem suas origens espirituais: branca era a cor do Além-Mundo dos

E TORCER AS HISTÓRIAS DE MODO QUE ENCAPSULASSEM CÓDIGOS CRISTÃOS DE CONDUTA E ÉTICA. NO *CICLO DO ULSTER* E NOS *MABINOGI*, POR EXEMPLO, A GUERRA É APRESENTADA COMO INUTILMENTE DESTRUTIVA. NA MAIOR PARTE DOS TEXTOS IRLANDESES MULHERES PODEROSAS NÃO SÃO TRATADAS COM GRANDE SIMPATIA, E O COMPORTAMENTO SEXUAL MUITO ENTUSIASMADO ERA DESAPROVADO. SE OS TEXTOS MÍTICOS FOSSEM ESCRITOS NÃO PELOS CLÉRIGOS, MAS POR

SEUS PUPILLOS, ISSO PERMITIRIA ALGUMA FLEXIBILIDADE E UMA ESCRITA IMAGINATIVA NÃO TÃO RESTRINGIDA PELA ÉTICA CRISTÃ.

ANTES DE SEGUIRMOS POR MEIO DA CONEXÃO ENTRE OS MITOS E A TRADIÇÃO LITERÁRIA CRISTÃ, A LIGAÇÃO ENTRE HISTÓRIAS ORAIS E ESCRITAS NECESSITA SER CONSIDERADA. POR LONGOS PERÍODOS DE TEMPO, SUCESSÕES DE CONTADORES DE HISTÓRIAS TERIAM DISTORCIDO, ADAPTADO E ACRESCENTADO INFORMAÇÕES ÀS HISTÓRIAS CENTRAIS, PARA SE ADEQUAREM AOS TEMPOS E

animais, e sua habilidade para ultrapassar os cavalos mais rápidos de Pwyll, embora estivesse cavalcando muito lentamente, uma vez mais exibem sua gênese sobrenatural. É possível que as origens do mito de Rhiannon repousem em uma importante deusa antiga, cultuada no período romano na Gália, Grã-Bretanha, e extensamente difundida em grande parte da Europa. Seu nome era Epona (“Deusa Equina”) e, em imagens, era descrita cavalcando em uma égua com sela lateral ou sentada entre dois cavalos. Monumentos a Epona podem, ainda, ter estado visíveis para monges itinerantes no início do período medieval, e podem ter sido a inspiração para a história de Rhiannon.



British Museum, Londres

Estatueta de bronze da deusa equina Epona, sentada entre dois pôneis, com espigas de milho; de um local sem proveniência em Wiltshire.

AO AMBIENTE NOS QUAIS OS BARDOS ESTAVAM TRABALHANDO. ASSIM, TALVEZ, QUANDO SE APRESENTAVAM COMO ANIMADORES EM CORTES

REAIS, ASPECTOS DO AMOR CORTÊS E DA RIVALIDADE HEROICA PODERIAM ESTAR NA LINHA DE FRENTE DO REPERTÓRIO. A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS MAIS ÍNTIMA, EM TORNO DA FOGUEIRA DOMÉSTICA À NOITE, PODERIA TER INSPIRADO HISTÓRIAS MAIS IMAGINATIVAS, DE MONSTROS ESTRANHOS E ESPÍRITOS ERRÁTICOS.

SERIA UM ERRO ASSUMIR QUE A LITERATURA MÍTICA DA IRLANDA E DO PAÍS DE GALES MEDIEVAL SURTIU SIMPLEMENTE COMO O RESULTADO DA CÓPIA DE HISTÓRIAS ORALMENTE TRANSMITIDAS. EMBORA O CERNE DESSA LITERATURA SE BASEIE MUITO EM HISTÓRIAS OUVIDAS, OS TEXTOS MOSTRAM TODOS OS SINAIS DE CONSTRUÇÃO LITERÁRIA DELIBERADA. HISTÓRIAS FORAM CODIFICADAS E ORGANIZADAS PARA SE ADEQUAREM AO TRABALHO DOS ESCRIBAS. HISTÓRIAS ANTIGAS FORAM MESCLADAS A MATERIAIS CONTEMPORÂNEOS,

Iolo Morgannwg e a tradição bárdica galesa moderna

*Iolo, velho Iolo, ele que conhece
as virtudes de todas as ervas de monte e vale...
Qualquer que seja o saber de ciência ou de música
que sábios e bardos do passado tenham transmitido.*

UM POEMA DE ROBERT SOUTHEY DO COMEÇO DO SÉCULO XIX

A cada verão no País de Gales, um enorme festival cultural ocorre em um local diferente, alternadamente no norte e no sul. É o National Eisteddfod galês, e seu centro é a Assembleia de Bardos (a Gorsedd y Beirdd). Os focos centrais do Eisteddfod são as competições de prosa e poesia em língua galesa, que culminam em três eventos: a Coroação do Bardo, o Entronamento do Bardo e a premiação da Medalha de Prosa. O festival não é novo nem muito antigo. A tradição atual foi a invenção de um pedreiro (stonemason) Glamorgan do século XVIII chamado Edward Williams, que renomeou a si próprio Iolo Morgannwg. Ele e outros com ideias afins, profundamente preocupados com o declínio da língua galesa, buscaram vivificá-la, bem como a tradição galesa em geral, “construindo” um pedigree e uma ancestralidade para o País de Gales que remetiam aos antigos druidas. Embora a tradição barda galesa possa ser remontada ao menos até o século XII, foi Iolo que acrescentou a ela um pano de fundo de teatro elaborado, que começou com o estabelecimento da Gorsedd Beirdd Ynys Prydain (a Assembleia do Bardo da Grã-Bretanha) em Primrose Hill, em Londres, em 1792. O

legado de Iolo é a Eisteddfod anual, e talvez seja possível identificar os competidores bardos de hoje, que buscam expressar a tradição galesa por meio de poesia e prosa estritamente regulada, como “narradores de mitos” modernos.

QUE AS ATUALIZARAM E FORNECERAM AOS LEITORES ATUAIS UMA PERSPECTIVA SOBRE A VIDA NO OCIDENTE CELTA MEDIEVAL.

TENTATIVAS DE ATRIBUIR AUTORIDADE INDIVIDUAL AOS TEXTOS MITOLÓGICOS GALESES E IRLANDESES TÊM SIDO, EM GRANDE PARTE, MALSUCEDIDAS. ALGUNS ESTUDIOSOS ARGUMENTARAM COM CONVICÇÃO QUE OS QUATRO RAMOS DOS *MABINOGI* FORAM TRABALHO OU DE SULIEN, BISPO DE SAINT DAVID’S, NO EXTREMO OESTE DE PEMBROKESHIRE, OU DE SEU FILHO RHIGYFARCH, MAS NÃO HÁ PROVAS CONCRETAS PARA ESSA ATRIBUIÇÃO. DIFERENTEMENTE DAS PRIMEIRAS HISTÓRIAS MÍTICAS MEDIEVAIS INSULARES, O ELEMENTO PAGÃO NA LITERATURA GALESA ESTÁ, POR VEZES, MEIO ENTERRADO SOB UMA CAMADA DE CRISTIANISMO MANIFESTO: POR EXEMPLO, QUANDO PERGUNTARAM AO JAVALI ENCANTADO TWRCH TRWYTH COMO ELE FOI AMALDIÇOADO COM UMA FORMA ANIMAL, ESTE RESPONDEU QUE DEUS HAVIA TRANSFORMADO ELE E SEUS SEGUIDORES DEVIDO À SUA MALDADE. PORTANTO, A DESPEITO DAS PROVÁVEIS ORIGENS NAS HISTÓRIAS ORAIS PRÉ-CRISTÃS, OS ESCRIBAS GALESES MEDIEVAIS PARECEM TER INDICADO AS RAÍZES PAGÃS NÃO AO DESCREVER DEUSES E DEUSAS, MAS DE FORMAS MAIS SUTIS, EM SUAS REFERÊNCIAS A CABEÇAS FALANTES, METAMORFOSES, ENTES DO ALÉM-MUNDO E LUGARES MÁGICOS.

OS MITOS IRLANDESES SÃO DIFERENTES. ELES ESTÃO TRANSBORDANDO DE DEIDADES PAGÃS, PROFETAS, DRUIDAS E HERÓIS SEMIDIVINOS; REIS E RAINHAS INTERAGEM LIVREMENTE COM O MUNDO SOBRENATURAL. O SABOR PAGÃO MANIFESTO DA MITOLOGIA IRLANDESA CONVINCE MUITOS ESTUDIOSOS DE SUAS ORIGENS GENUINAMENTE ANTIGAS. MAS OUTROS ARGUMENTAM COM IGUAL CERTEZA QUE CLÉRIGOS IRLANDESES

MEDIEVAIS TRABALHARAM RESTRITAMENTE DENTRO DE UM CONTEXTO CRISTÃO, USANDO TEXTOS CLÁSSICOS E BÍBLICOS DISPONÍVEIS A ELES PARA INTERPRETAR UM ARCAÍSMO ESPÚRIO QUE LHE PERMITISSE APRESENTAR MENSAGENS CRISTÃS E CÓDIGOS DE ÉTICA PELA EXAGERAÇÃO DO GROTESCO IMODERADO, BELICOSO E PROMÍSCUO DOS PAGÃOS.

AS HISTÓRIAS GALESAS E IRLANDESAS SÃO MUITO DIFERENTES UMAS DAS OUTRAS EM CONTEÚDO E TOM. MAS HÁ ALGUMAS SIMILARIDADES MARCADAS, COMO VIMOS NO CAPÍTULO 1: CABEÇAS FALANTES, TRANSFORMAÇÃO ENTRE FORMAS HUMANAS E ANIMAIS, CALDEIRÕES MÁGICOS E A PRESENÇA DE UM ALÉM-MUNDO SEMELHANTE À TERRA. É MUITO PROVÁVEL QUE CONTADORES DE HISTÓRIAS VIAJASSEM LIVREMENTE ENTRE AS CORTES DA IRLANDA E DO PAÍS DE GALES, E O COMPARTILHAMENTO DE ENREDOS ENTRE OS DOIS PAÍSES NÃO É DIFÍCIL DE EXPLICAR.

UMA PLETORA DE ESPÍRITOS IRLANDESES

Agora, ocorreu que Morrígan, na forma de um pássaro, sentou-se em um monólito em Temair Cuailnge e disse ao Touro Marrom:

“Negro, você está inquieto.

Adivinhe que eles reuniram

para certa matança

o sábio corvo

grunhidos altos

que inimigos infestam

os belos campos”.

Do TÁIN BÓ CUAILNGE

OS TEXTOS MÍTICOS MEDIEVAIS DA IRLANDA DIFEREM ACENTUADAMENTE DOS TEXTOS DO PAÍS DE GALES EM SEU PAGANISMO MANIFESTO E NA PRESENÇA DE UMA CONSTELAÇÃO DE ENTES DIVINOS. EMBORA OS MITOS GALESES CONTENHAM REFERÊNCIAS REPETIDAS AO DEUS CRISTÃO, OS TEXTOS IRLANDESES COGNATOS NÃO. AS LENDAS IRLANDESES SÃO PERMEADAS PELAS ATIVIDADES DAS DEIDADES CUJO COMPORTAMENTO NÃO ESTARIA DESLOCADO NOS PANTEÕES CLÁSSICOS. DEUSES DA FERTILIDADE, DA ÁGUA, DAS BATALHAS, DO SOL, DA FERRARIA, DO ARTESANATO E DO ALÉM-MUNDO REPRESENTAVAM SEUS DRAMAS NO TEATRO DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS. OS TRÊS PRINCIPAIS “CICLOS” DE HISTÓRIAS IRLANDESES SÃO O *TÁIN BÓ CUAILNGE* (O ROUBO DO GADO DE COOLEY); O *CICLO MITOLÓGICO*, COM SEUS DOIS LIVROS PRINCIPAIS – *LEABHAR GABHÁLA* (O LIVRO DAS INVASÕES) E *DINNSHENCHAS* (A HISTÓRIA DOS LUGARES); E O *CICLO FENIANO* (OU *CICLO DE FINN*). OUTRAS FONTES IMPORTANTES INCLUEM O *LIVRO AMARELO DE LECAN*, DO SÉCULO XI, QUE CONTÉM A DESCRIÇÃO DA “HOSPEDARIA DE DA DERGA”, UMA HISTÓRIA ASSUSTADORA SOBRE O ALÉM-MUNDO IRLANDÊS E SUA TERRÍVEL DEUSA DA MORTE.

. HISTÓRIAS DA CRIAÇÃO .

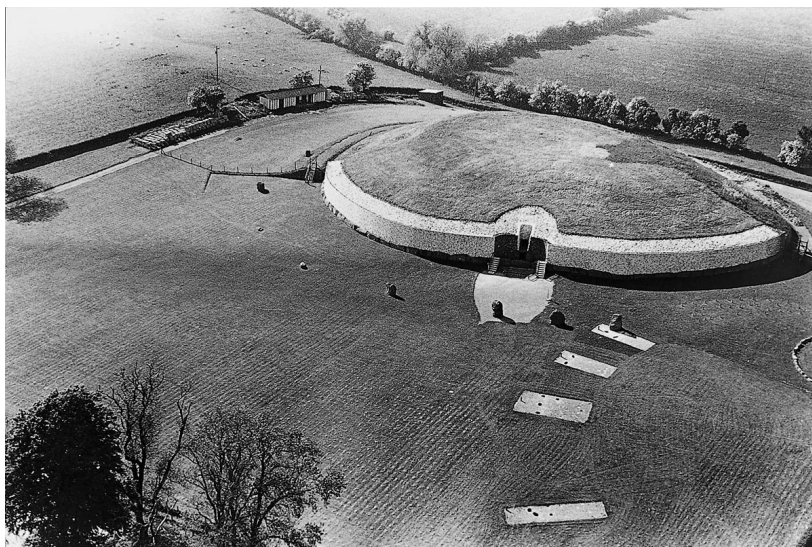
Os primeiros invasores da Irlanda foram cinquenta e uma mulheres e três homens. Eles descendiam do próprio Noé, e todos – exceto um único homem – morreram no Dilúvio. Fintan foi o único sobrevivente, e ele tinha o dom da magia. Assim, transformou-se em um salmão, de modo que pudesse nadar pelas águas da enchente. Quando o nível da água baixou, ele se transformou, novamente, em uma águia e, depois, em um falcão, de modo que pudesse voar alto acima da terra que emergia e ver as montanhas e as planícies que reapareciam quando a água baixava.

EM O LIVRO DAS INVASÕES

É UMA FUNÇÃO DO MITO PRODUZIR EXPLICAÇÕES SOBRE AS ORIGENS DOS POVOS. UM TEXTO DO SÉCULO XII CONHECIDO COMO *O LIVRO DAS INVASÕES* FORNECE EXATAMENTE UM CONTEXTO ASSIM PARA A PRESENÇA DOS GAÉLICOS (FALANTES DO CELTA) NA IRLANDA. COMO SEU NOME SUGERE, É A CRÔNICA DAS ONDAS DE “INVASÕES”, QUE COMEÇARAM COM UMA EXPEDIÇÃO LIDERADA POR UMA MULHER CHAMADA CESAIR, DE QUEM PRATICAMENTE NADA SE SABE, EXCETO QUE FORA NETA DE NOÉ. O LIVRO CONTÉM UMA REFERÊNCIA AO DILÚVIO, IMEDIATAMENTE APÓS O QUAL UM HOMEM CHAMADO PARTÓLOMO LIDEROU OUTRA ONDA DE COLONIZADORES. ELE LUTOU UMA BATALHA FERROZ COM OS FOMORIANOS (*FOMHOIRE*, EM IRLANDÊS), UMA RAÇA DE MONSTROS QUE JÁ HABITAVA A IRLANDA.

O TEMA CENTRAL DE *O LIVRO DAS INVASÕES*, CONTUDO, É A COLONIZAÇÃO DA IRLANDA POR UMA RAÇA DE DEUSES CONHECIDOS COMO TUATHA DÉ DANANN (O POVO DA DEUSA DANU). ELES GOVERNARAM O LUGAR ATÉ SEREM EXPULSOS PELOS GAÉLICOS, CUJA PRESENÇA FORÇOU OS TUATHA DÉ DANANN A SE RETIRARAM PARA O SUBTERRÂNEO E CRIAREM UM DOMÍNIO DO ALÉM-MUNDO PARALELO AO MUNDO TERRENO. ESSES DEUSES DESAPROPRIADOS VIVIAM EM *SÍDHE*, MONTES ESPIRITUAIS (TALVEZ COMO O DE NEWGRANGE – CF. FIGURA “VISTA AÉREA DO TÚMULO DE PASSAGEM DO NEOLÍTICO”), CADA UM DOS

QUAIS UMA HOSPEDARIA OU *BRUIDHEN*, NA QUAL ORGANIZAVAM BANQUETES PERPÉTUOS.



The Irish Times

Vista aérea do túmulo de passagem do neolítico em Newgrange, Irlanda.
Na mitologia irlandesa inicial, tumbas antigas como essa, segundo a crença, eram moradas dos espíritos.

• O PANTEÃO IRLANDÊS •

Há dois mil anos viveu na Irlanda um povo que era composto de deuses e de filhos de deuses. Eles eram de beleza radiante e de comportamento divino, e amavam, sobre todas as coisas, a poesia, a música e a beleza da forma no homem e na mulher. Esse povo belo descendia da deusa Dana, e, por isso, eles eram chamados os Dan Danaans, ou o povo de Dana.

EM *O LIVRO DAS INVASÕES*

A DESPEITO DA AMPLA SÉRIE DE DIVINDADES PRESENTES NAS HISTÓRIAS MÍTICAS, NÃO HAVIA UM DEUS-PAI-CELESTIAL CLARO, COMO ZEUS OU JÚPITER NOS PANTEÕES CLÁSSICOS, EMBORA LUGH, COMO UM DEUS DA LUZ, CHEGUE O MAIS PERTO DE UMA DEIDADE CELESTIAL, E DAGHDHA TENHA SIDO UM

Os talismãs dos Tuatha Dé Danann

De onde os Tuatha Dé Danann vieram não está registrado nos mitos escritos, mas sua ancestralidade remonta a uma deusa fundadora, Danu. Quando chegaram na Irlanda trouxeram quatro objetos preciosos, mágicos e poderosos. Um deles, a Pedra de Fál, estava ligado ao Reino Sacro: quando um novo governante estava sendo verificado para eleição, a pedra guincharia caso fosse tocada pelo candidato certo. Os outros três estavam conectados com deuses individuais e serviam para empoderá-los: o Caldeirão da Regeneração pertencia ao Daghdha, o Deus Bom, e nunca estava sem comida; a Lança de Lugh garantia que seu deus guerreiro sempre prevalecesse sobre seus inimigos; e a Espada de Nuadu era empunhada pelo deus do clima e de seu golpe ninguém poderia sobreviver.

SENHOR DE TODOS OS DEUSES. NÃO HÁ UM DEUS DA GUERRA ÚNICO, COMO ARES E MARTE, MAS VÁRIAS DEIDADES DA GUERRA, A MAIOR PARTE DELAS MULHERES. NÃO HAVIA DEUSA MANIFESTA DO AMOR ERÓTICO COMO AFRODITE/VÊNUS, MAS MUITAS DEUSAS – COMO MORRÍGAN E A DEUSA RAINHA MEDBH – TINHAM SEU LADO PROMÍSCUO.

HOUVE DEUSES DA FERTILIDADE PODEROSOS, INCLUINDO DAGHDHA; DEUSAS ASSOCIADAS À SOBERANIA E À PROSPERIDADE, COMO ÉRIU; UM GRUPO DE DEIDADES FUNCIONAIS, COMO DIAN CÉCHT (QUE COMBINAVA OS PAPÉIS DE CURA E ARTESÃO) E GOIBHNIU O FERREIRO, CUJAS ARMAS NUNCA ERRAVAM O ALVO. ESSE ÚLTIMO DEUS, COMO MUITOS DOS OUTROS, TINHA UMA HOSPEDARIA NO ALÉM-MUNDO: AQUELES QUE PARTICIPAVAM DE SEUS BANQUETES ADQUIRIAM IMORTALIDADE. NÃO HÁ DÚVIDA DE QUE A REDAÇÃO DOS MITOS IRLANDESES POR CLÉRIGOS CRISTÃOS TEVE UMA ENORME INFLUÊNCIA NO MODO COMO O PANTEÃO IRLANDÊS FOI APRESENTADO. DEIDADES DA GUERRA ERAM MULHERES MÁIS COM APETITES SEXUAIS INCONTROLÁVEIS, E MESMO DAGHDHA ERA RETRATADO COMO RIDICULAMENTE INCHADO E BEBERRÃO.

Os principais deuses irlandeses dos Tuatha Dé Danann

Daghdha chefe dos deuses; garantidor divino da fertilidade e da prosperidade

Os principais deuses irlandeses dos Tuatha Dé Danann

Lugh	deus da guerra, da luz e das habilidades artesanais
Macha	deusa equina e das batalhas
Morrígan	deusa da guerra e da morte
Badbh	intercambiável com Morrígan
Goibhniu	deus dos ferreiros
Dian Cécht	deus da cura e das artes
Danu/Anu	deusas da fundação
Ériu	deusa epônima da Irlanda
Oenghus	deus dos amantes
Nuadu	seu nome significa “criador de nuvens”; portanto, pode ser um deus do clima
Boann	deusa do Rio Boyne
Manannán	deus do mar

. UMA TRÍADE DIVINA: DAGHDHA, BOANN E OENGHUS .

Governou Ériu um famoso rei dos Tuatha Dé Danann, e Echu Ollathir era seu nome. Outro nome para ele era Daghdha, pois era ele quem realizava milagres e cuidava do clima e da colheita, e é por isso que era chamado de o Deus Bom.

EM O LIVRO DAS INVASÕES

DAGHDHA ERA O DEUS-PAI TRIBAL, UMA DEIDADE CENTRAL DO PANTEÃO. SEU TÍTULO DE “DEUS BOM” INDICA SEU PAPEL PREDOMINANTE COMO GUARDIÃO DA PROSPERIDADE DA IRLANDA. ELE NÃO APENAS POSSUÍA SEU CALDEIRÃO MÁGICO DE ABUNDÂNCIA, COMO TAMBÉM EMPUNHAVA UM ENORME BASTÃO, NO QUAL UMA EXTREMIDADE LIDAVA COM A MORTE E A OUTRA RESTAURAVA A VIDA. DAGHDHA ERA GRANDE EM TODOS OS SENTIDOS: SEU CORPO



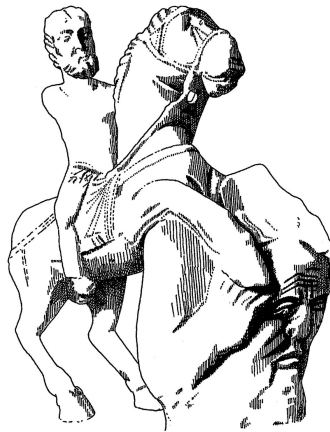
Foto: Carole Raddato

Escultura britânico-romana de Hércules empunhando um bastão, uma imagem similar às descrições do Daghdha irlandês, de Corbridge, Northumberland.

ERA ENORME, E SUA BARRIGA, IMENSA; SEU APETITE SEXUAL ERA PRODIGIOSO, E TINHA INTERCURSO COM MUITAS MULHERES DIVINAS, INCLUINDO MORRÍGAN (APARENTEMENTE SUA ANTÍTESE, EM SEUS PODERES DESTRUTIVOS) E BOANN, A DEUSA DOS RIOS.

SUA UNIÃO COM BOANN OCORREU ENQUANTO ELA AINDA ESTAVA CASADA COM O DEUS DA ÁGUA, NECHTAN. QUANDO ENGRAVIDOU DE SEU AMANTE, O CASAL BUSCOU ENCOBRIR SEU RELACIONAMENTO, E DAGHDHA FEZ ISSO LANÇANDO UMA MALDIÇÃO NO SOL, DE MODO QUE PERMANECESSE PARADO NOS CÉUS POR NOVE MESES, NEM NASCENDO NEM SE PONDO. ASSIM, O BEBÊ FOI EFETIVAMENTE CONCEBIDO E NASCEU NO MESMO DIA. A CRIANÇA ERA UM MENINO, E ELES O CHAMARAM OENGHUS MAC OC, “FILHO DO JOVEM” OU “O JOVEM”, EM RECONHECIMENTO AO ESTRANHO EVENTO SOLAR QUE CERCOU SEU

NASCIMENTO. OENGHUS SE TORNOU UM DEUS DO AMOR, UM PROTETOR DOS CASAIS DESAFORTUNADOS.



Paul Jenkins

Escultura em pedra do deus dos céus Júpiter pisando sobre um gigante, em uma coluna de Neschers, França.

. NUADU DO BRAÇO DE PRATA .

NUADU ARGATLÁMH (“BRAÇO DE PRATA”) FOI OUTRORA O REI DOS TUATHA DÉ DANANN. MAS HAVIA UMA REGRA ESTRITA NA TRADIÇÃO MÍTICA IRLANDESA, SEGUNDO A QUAL UM REI TINHA DE SER FISICAMENTE PERFEITO, SEM QUAISQUER IMPERFEIÇÕES OU ANORMALIDADES. O BRAÇO DE NUADU FOI AMPUTADO EM BATALHA, E, POR ISSO, NÃO MAIS INTEIRO, ELE TEVE DE ABDICAR. PORÉM OUTRO DEUS, DIAN CÉCHT, VEIO PARA AJUDÁ-LO. ELE ERA UM MÉDICO DIVINO, COM HABILIDADE NA ARTE DA CURA, MAS TAMBÉM TINHA PODER COMO FERREIRO. ELE FEZ UM NOVO BRAÇO E UMA MÃO DE PRATA PARA NUADU – TALVEZ O PRIMEIRO MEMBRO PROTÉTICO REGISTRADO NA MITOLOGIA ANTIGA.

ASSIM, RESTAURADO EM SUA FORMA PLENA, NUADU FOI CAPAZ DE REASSUMIR SEU REINO. CONTUDO HAVIA FICADO EXAURIDO PELO COMBATE CONSTANTE COM OS FOMORIANOS, MONSTROS QUE ERAM INIMIGOS JURADOS DOS TUATHA DÉ DANANN, E, LOGO APÓS SEU NOVO

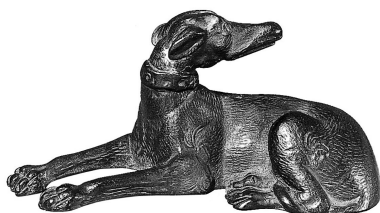
MEMBRO TER SIDO COLOCADO, RENUNCIOU À LIDERANÇA DOS DEUSES EM FAVOR DE OUTRO DEUS MUITO MAIS JOVEM, LUGH. O NOME NUADU PODE SIGNIFICAR “CRIADOR DE NUVENS”, INDICANDO SUA FUNÇÃO ORIGINAL COMO UM DEUS DO CLIMA E DAS TORMENTAS, COMO OS CLÁSSICOS ZEUS/JÚPITER.

Nuadu e Nodens

MUITAS VEZES, NÃO É POSSÍVEL FAZER CONEXÕES DIRETAS ENTRE OS DEUSES DA MITOLOGIA CELTA MEDIEVAL E AS PRIMEIRAS DIVINDADES NATIVAS CULTUADAS NA GRÃ-BRETANHA ROMANA. MAS UM CANDIDATO PROMISSOR A ESSA ASSOCIAÇÃO É O DEUS BRITÂNICO NODENS, CUJO SANTUÁRIO PRINCIPAL FICAVA EM LYDNEY, NA FLORESTA DE DEAN, COM VISTA PARA O AMPLO RIO SEVERN, PRÓXIMO AO SEU ESTUÁRIO. O NOME DE NODEN É COGNATO A CÉU E CLIMA. O TEMPLO EM LYDNEY FOI CONSTRUÍDO EM MEADOS DO SÉCULO IV D.C., QUANDO O CRISTIANISMO JÁ HAVIA SE ESTABELECIDO COMO A RELIGIÃO DO ESTADO DO IMPÉRIO ROMANO. O SANTUÁRIO FOI ESCAVADO NA DÉCADA DE 1920 POR SIR MORTIMER WHEELER, QUE ENCONTROU INSCRIÇÕES INDICANDO QUE O SANTUÁRIO FORA DEDICADO A NODENS. OS ACHADOS DO TEMPLO REVELAM QUE NODENS ERA UMA DEIDADE DA CAÇA E DA CURA. ENTRE AS OFERENDAS VOTIVAS ESTAVAM NOVE ESTATUETAS DE CÃES, A MAIS ESPLÊNDIDA SENDO UM MODELO DE UM GALGO ESCOCÊS JOVEM (A GRANDE CASA DE CAMPO EM LYDNEY AINDA TEM UM PARQUE DE CERVOS EM SEUS DOMÍNIOS).

UM MOSAICO QUE OUTRORA EMBELEZAVA O INTERIOR DO SANTUÁRIO TRAZ UMA INSCRIÇÃO QUE NARRA A PRESENÇA DE UM “INTÉRPRETE DOS SONHOS”, PRESUMIVELMENTE AQUELES EXPERIENCIADOS POR PEREGRINOS DOENTES ENQUANTO DORMIAM NO DORMITÓRIO SAGRADO ESPERANDO POR UMA VISÃO CURATIVA DO DEUS. HAVIA, ALI, UMA CASA

DE BANHOS, E DEVOTOS DOENTES E FERIDOS SE BANHAVAM NA FONTE DE ÁGUA RICA EM FERRO NA ESPERANÇA DE QUE



Bristol City Museum

Réplica do galgo escocês britânico-romano tardio de bronze do templo de Nodens, em Lydney.

A maldição do anel

Um dos objetos mais reveladores de Lydney é uma pequena tabuleta de chumbo na qual uma maldição foi inscrita. Essas maldições, conhecidas, no mundo antigo, como defixiones, ou “encantos fixados”, eram, muitas vezes, consagradas em santuários de cura. A deusa Sulis Minerva, em Bath, foi mencionada em numerosas tabuletas de maldição colocadas na fonte sagrada. A de Lydney é especialmente interessante devido à mensagem que contém. A maldição é dedicada a Nodens por um homem chamado Silviano. Ele havia perdido um anel no templo, talvez ao tê-lo retirado com suas roupas antes de se banhar na água sagrada. A maldição indica que Silviano suspeitava que o ladrão fosse um conhecido seu, um companheiro peregrino chamado Seniciano, e pede para que Nodens inflija ao ladrão uma má saúde até que o anel seja trazido de volta ao templo. Em troca, Silviano promete dar ao deus metade do valor do anel.

Essa história é muito interessante, mas há mais. Um anel de ouro gravado com o nome Seniciano foi, de fato, encontrado na cidade romana de Silchester, em Hampshire. Poderia ser o mesmo anel, audaciosamente inscrito com o nome do ladrão? O desfecho da maldição de Lydney é que um dos visitantes do local quando Wheeler estava cavando era ninguém menos que J.R.R. Tolkien. Ele era fascinado por Nodens, pela maldição e pelo anel, e logo após começou a escrever O hobbit. Será que ele foi influenciado pelo que encontrou em sua visita a Lydney?

FOSSEM CURADOS POR SEU TOQUE. O TEMPLO EM LYDNEY ESTAVA SITUADO NAS PROFUNDEZAS DE UMA ANTIGA FLORESTA, COM UMA VISÃO ININTERRUPTA, NO ALTO, DO SEVERN E DO DRAMÁTICO MACARÉU QUE SE ESTENDE SOBRE ELE EM CERTAS MARÉS ALTAS. SE NODENS, COMO NUADU,

FOI UM DEUS DO CLIMA, SEUS SACERDOTES PODEM MUITO BEM TER REIVINDICADO PODER DE PREVER UM MACARÉU COMO AÇÃO DIVINA DE NODENS.

. LUGH DO BRAÇO LONGO: .

O DEUS DA LUZ E DA JUSTIÇA

NA ÉPOCA EM QUE NUADU SENTIU SEU PODER FALHAR, UM JOVEM CHAMADO LUGH (CUJO NOME SIGNIFICA “O BRILHANTE”) APARECEU NA CORTE REAL DE TARA E PEDIU PARA ENTRAR. O PORTEIRO PERGUNTOU QUE HABILIDADE ESPECIAL O VISITANTE POSSUÍA, UMA VEZ QUE NINGUÉM SEM HABILIDADES TINHA AUTORIZAÇÃO PARA ENTRAR NA CORTE. LUGH RESPONDEU QUE ERA CARPINTEIRO, MAS O PORTEIRO DISSE QUE JÁ TINHAM UM; ENTÃO ELE DISSE QUE ERA FERREIRO, DEPOIS, HARPISTA, HERÓI, POETA DE LOUVOR, FEITICEIRO, MÉDICO, ESCANÇÃO E ARTESÃO. QUANDO O GUARDIÃO DO PORTÃO LHE DISSE QUE TARA JÁ TINHA UM DE CADA, LUGH RETORQUIU QUE SEUS DONS ESPECIAIS RESIDIAM EM SUA HABILIDADE EM TODAS ESSAS OCUPAÇÕES. ELE TEVE AUTORIZAÇÃO PARA ACESSAR A CORTE E O REI. EM SEGUIDA, SUBSTITUIU NUADU COMO REI DOS DEUSES, USANDO SUAS MÚLTIPLAS HABILIDADES PARA LIDERAR SEU POVO DIVINO.

. BATALHAS COM MONSTROS .

OS TUATHA DÉ DANANN NÃO RECEBERAM A ÍRLANDA NUMA BANDEJA QUANDO A INVADIRAM. TIVERAM DE COMBATER DOIS GRUPOS SEPARADOS DE ENTES MONSTRUOSOS ANTES QUE PUDESSEM SE ESTABELECEM. OS PRIMEIROS FORAM OS FIR BHOLG, QUE HAVIAM SE APOSSADO DO PAÍS ANTES QUE OS TUATHA DÉ DANANN CHEGASSEM. FOI NA PRIMEIRA BATALHA DE MAGH TUIREDH NO CONDADO DE SLIGO QUE NUADU PERDEU O BRAÇO. A DESPEITO DESSE REVÉS, A CORRIDA DOS DEUSES

TERMINOU SENDO VITORIOSA. AGORA, TINHAM DE COMBATER OUTRO POVO INIMIGO, OS FOMORIANOS.

QUANDO LUGH SE TORNOU REI DOS TUATHA DÉ DANANN, SUA TAREFA PRINCIPAL ERA CONTINUAR A BATALHA CONTRA SUA SEGUNDA CORRIDA DE MONSTROS. ELES ERAM UM INIMIGO FORMIDÁVEL. LUGH REUNIU TODAS AS HABILIDADES NAS ARTES DE FEITIÇARIA E MAGIA DE SEU POVO A FIM DE CRIAR ARMAS E ENCANTOS INVENCÍVEIS CONTRA SEU INIMIGO MONSTRUOSO. COM A MÁGICA DE LUGH, AS MONTANHAS FORAM JOGADAS SOBRE ELES, E TODA A ÁGUA DA IRLANDA LHE FOI OCULTADA. DRUIDAS FORAM CHAMADOS PARA LHE ATUAR FOGO E FAZER COM QUE ADOECESSEM.

A GUERRA ENTRE OS TUATHA DÉ DANANN E OS FOMORIANOS CULMINOU NA SEGUNDA BATALHA DE MAGH TUIREDH, UM CONFRONTO SANGRENTO COM MUITAS BAIXAS DE AMBOS OS LADOS. MAS OS TUATHA DÉ DANANN TINHAM UMA ENORME VANTAGEM: ENQUANTO OS FOMORIANOS MORTOS PERMANECERAM ASSIM, OS DEUSES RENASCIAM AO SEREM JOGADOS EM UM POÇO MÁGICO. O DEUS ARTESÃO DIAN CÉCHT (QUE DEU A NUADU SEU NOVO BRAÇO) E SEUS TRÊS FILHOS ENTOARAM ENCANTOS SOBRE O POÇO, E OS GUERREIROS MORTOS FORAM RESTAURADOS À VIDA PARA SE JUNTAR NOVAMENTE À BATALHA CONTRA OS MONSTROS. O PRÓPRIO LUGH USOU MAGIA PARA INSPIRAR SEU EXÉRCITO. ELE SE MOVIA ENTRE OS SOLDADOS ENTOANDO ENCANTOS PARA TORNÁ-LOS FORTES.

Balor do olho maligno

Os fomorianos tinham um defensor temível chamado Balor. Seu único olho era tão grande que eram necessários quatro homens para erguer a pálpebra. Quando o olho estava aberto, seu olhar era tão venenoso que, como o da Medusa, podia congelar um exército inteiro em seu caminho; ninguém conseguia sobreviver. Quando defrontado com seu horrível oponente, Lugh agiu rapidamente. Tão logo o olho de Balor virou em sua direção, Lugh pegou sua funda e mirou direto para ele. A força da pedra da funda

impeliu o grande olho de Balor através de sua cabeça, de modo que saltou para trás e voltou seu olhar fatal para os próprios fomorianos. A Batalha de Magh Tuiredh havia terminado. O rei metade fomoriano, Bres, que havia governado a Irlanda brevemente – e sem sucesso –, quando Nuadu ficou incapacitado, teve permissão para viver em troca de sua orientação aos Tuatha Dé Danann sobre a prática agrícola.

A habilidade de Lugh com a funda lhe deu sua alcunha, Lugh Lámfhada (“Braço Longo”). Uma figura divina com um nome praticamente idêntico é encontrada na lenda galesa. Esse era Lleu Llaw Gyffes, o Brilhante da Mão Hável. É quase certo que esses dois deuses gaulês e irlandês compartilhem uma identidade comum, pois cada um representava luz e bondade, e habilidade artesanal.

• AMANTES DOS SONHOS: OENGHUS E A DONZELA DO TEIXO •

OENGHUS MAC OC ERA O DEUS DO AMOR, COMO EROS E CUPIDO NA MITOLOGIA CLÁSSICA. SEU PRINCIPAL TRABALHO ERA AJUDAR AMANTES DESAFORTUNADOS, E *O LIVRO DAS INVASÕES* CONTÉM MUITAS HISTÓRIAS DE AMOR ASSOCIADAS A ELE. MAS, EM UMA DAS MAIS ROMÂNTICAS, “O SONHO DE OENGHUS”, É O PRÓPRIO DEUS QUE ESTAVA POSSUÍDO POR UM AMOR “IMPOSSÍVEL” APÓS CONHECER UMA GAROTA EM UM SONHO. AO ACORDAR, APERCEBEU-SE DE QUE ESTAVA DESESPERADAMENTE APAIXONADO POR ESSA DONZELA DO SONHO E PARTIU PARA DESCOBRIR QUEM ERA ELA E COMO ENCONTRÁ-LA.

O NOME DA GAROTA ERA CAER IBORMEITH (“FRUTO DO TEIXO”). OENGHUS TERMINOU ENCONTRANDO-A EM UM LAGO, ONDE ELA MORAVA COM UM GRUPO DE OUTRAS JOVENS. MAS CAER E SUAS COMPANHEIRAS NÃO ERAM GAROTAS COMUNS, POIS, A CADA ANO, NO FESTIVAL DE SAMHAIN (A CELEBRAÇÃO QUE MARCA O FIM DO ANTIGO ANO CELTA), QUANDO O TEMPO ESTANCAVA E O PORTÃO ENTRE O MUNDO TERRENO E O REINO DOS ESPÍRITOS PERMANECIA ABERTO, ELAS ERAM TRANSFORMADAS EM CISNES. A PRÓPRIA CAER ERA DE ORIGEM SOBRENATURAL; NÃO SÓ PODIA MUDAR DE FORMA, MAS SEU PAI TAMBÉM ERA CLARAMENTE DIVINO, POIS TINHA O PRÓPRIO *SÍDH* (PALÁCIO NO ALÉM-MUNDO).

CADA PAR DE GAROTAS-CISNE ESTAVA LIGADO ENTRE SI POR UMA CORRENTE DE PRATA, MAS A PRÓPRIA CAER ERA DISTINTA, POR ESTAR SOZINHA E TER UMA CORRENTE DE OURO.

O PAI DE CAER RECUSOU A OENGHUS A PERMISSÃO PARA SE CASAR COM A FILHA, MAS O JOVEM DEUS PERSISTIU EM SEU AMOR. APERCEBENDO-SE DE QUE SÓ PODERIA CONQUISTÁ-LA QUANDO ESTIVESSE NA FORMA DE CISNE, FOI AO LAGO NA MARÉ SAMHAIN E CHAMOU POR ELA. QUANDO ELA VEIO, ELE SE TRANSFORMOU EM UM CISNE, E OS DOIS VOARAM JUNTOS. O PAR CIRCULOU O LAGO POR TRÊS VEZES, ENTOANDO UM ENCANTO ENQUANTO VOAVAM, DE MODO QUE TODOS ABAIXO DELES ADORMECESSEM RÁPIDO E NÃO PUDESSEM PERSEGUI-LOS. OENGHUS E CAER VOARAM EM DIREÇÃO AO PALÁCIO DE OENGHUS, EM BRUGH, NA BÓINNE, E, TALVEZ, VIVERAM FELIZES PARA SEMPRE.

AS CORRENTES DE PRATA LIGANDO OS PARES DE CISNES NUNCA FORAM EXPLICADAS. COMO OS PÁSSAROS SE METAMORFOSEAVAM PARA A FORMA DE DONZELAS HUMANAS, É SEMPRE ASSUMIDO QUE OS CISNES TAMBÉM FOSSEM FÊMEAS. MAS É POSSÍVEL QUE OS PARES ACORRENTADOS DE PÁSSAROS REPRESENTASSEM CISNES MACHOS E FÊMEAS, COM A CORRENTE REFLETINDO SUA MONOGAMIA E ALIANÇA PARA A VIDA. O FATO DE QUE SOMENTE CAER TIVESSE UMA CORRENTE DE OURO PARA SI TALVEZ SUGIRA SUA CONDIÇÃO DE SOLTEIRA E SEU FUTURO CASAMENTO COM UM DEUS.

. MIDHIR E ÉTAIN .

Midhir havia se enfeitado esplendidamente. Ele havia escovado seus longos cabelos dourados e colocado sua fina faixa dourada de cabeça. Vestindo sua túnica púrpura, posicionou-se heroicamente no portão do castelo segurando uma lança com ponta de bronze e um grande escudo circular ornamentado de joias. Seus olhos cinzentos brilhantes reluziam quando começou a cortejar Étain.

“O CORTEJO DE ÉTAIN”, EM O LIVRO DAS INVASÕES

COMO OENGHUS, MIDHIR ERA UM DOS TUATHA DÉ DANANN, SENHOR DOS *SÍDH* DE BRI LÉITH. ELE FICOU PROFUNDAMENTE APAIXONADO POR UMA GAROTA CHAMADA ÉTAIN, QUE ERA MORTAL, MAS POSSUÍA ALGUNS PODERES SOBRENATURAIS, COMO A HABILIDADE DE CANTAROLAR SUAVEMENTE PARA MIDHIR DORMIR E ALERTÁ-LO COM ANTECEDÊNCIA QUE UM INIMIGO ESTAVA SE APROXIMANDO. A ESPOSA DE MIDHIR, FUAMNACH, SENTIU MUITO CIÚME DE SUA NOVA PAIXÃO E, EM SUA FÚRIA VINGATIVA, LANÇOU UM ENCANTO SOBRE A GAROTA, DE MODO QUE ESTA SE TRANSFORMASSE, SUCESSIVAMENTE, NUMA POÇA D'ÁGUA E NUMA MOSCA PÚRPURA. NÃO CONTENTE COM ISSO, FUAMNACH CONJUROU UM VENTO QUE SOPRASSE A MOSCA PARA LONGE. ENTÃO OENGHUS, PROTETOR DIVINO DOS AMANTES, ENTROU PARA RESGATAR A DESAFORTUNADA GAROTA TRANSFORMADA E A ESCONDEU EM SEU PALÁCIO NO BOYNE. A MALDIÇÃO DE FUAMNACH ERA FORTE. OENGHUS LUTOU PARA REVERTÊ-LA, MAS SEU SUCESSO FOI APENAS PARCIAL, CONSEGUINDO RESTAURAR ÉTAIN À FORMA HUMANA SOMENTE À NOITE.

LAMENTAVELMENTE, O VENTO MÁGICO DE FUAMNACH SOPROU ÉTAIN NOVAMENTE PARA LONGE, E A MOSCA TRANSFORMADA CAIU EM UMA TAÇA DE VINHO E FOI ENGOLIDA POR ÉDAR, A ESPOSA DE UM HERÓI ULSTER. ESSE EPISÓDIO MARCOU O FIM DA PRIMEIRA EXISTÊNCIA DE ÉTAIN. ELA RENASCEU COMO UM NOVO BEBÊ MIL ANOS DEPOIS. MAS MIDHIR AINDA PROCURAVA POR ELA E TERMINOU ENCONTRANDO-A. ADULTA, CASOU-SE COM EOCHAIDH, REI DA IRLANDA, QUE HAVIA SE CASADO COM ELA APENAS PORQUE O POVO SÓ ACATARIA SUAS LEIS TRIBUTÁRIAS SE TIVESSE UMA ESPOSA. MIDHIR USOU SEUS PODERES DIVINOS PARA RECONQUISTAR ÉTAIN. ELE ROUBOU UM BEIJO QUE ATIVOU A MEMÓRIA DE SEU PRIMEIRO AMOR. OS DOIS ESCAPARAM DA CORTE DO REI EM TARA, E, COMO OENGHUS E CAER, O PAR FELIZ VOOU PARA LONGE COMO CISNES.

A HISTÓRIA DE MIDHIR E ÉTAIN É PERMEADA DE DIVINDADE E MAGIA: METAMORFOSE, LONGEVIDADE E RENASCIMENTO SÃO MARCAS DO SOBRENATURAL. A HABILIDADE PARA EFETUAR TRANSFORMAÇÕES FOI FACILITADA PELA OPORTUNIDADE: SAMHAIN ERA O MOMENTO DO “NÃO SER”, QUANDO A ORDEM SE DESINTEGRAVA E O CAOS GOVERNAVA.

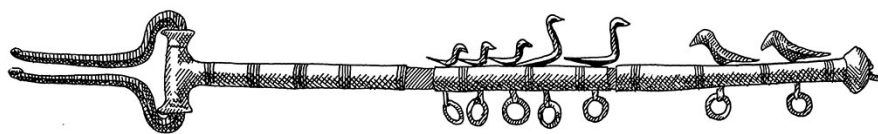


Gloucester City Museum

Escultura em pedra de Mercúrio (com um galo jovem) e Rosmerta (com um balde, uma concha e um cetro) de Gloucester. Eles são cognatos ao casal divino irlandês Midhir e Étain.

O SIMBOLISMO DOS CISNES

Uma característica de muitos mitos irlandeses – incluindo as histórias de amor de Oenghus e Caer e de Midhir e Étain – é a transformação em cisnes. Cisnes são pássaros carismáticos: grandes, brancos, belos e, por vezes, ferozes, embora, frequentemente, sejam vistos nadando serenamente na calma superfície da água. Pássaros aquáticos possuíam um simbolismo poderoso nos mitos celtas porque estavam à vontade em quase todos os elementos: água, ar e terra. A plumagem extraordinária dos cisnes talvez dê a eles uma vantagem extra, uma vez que evoca pureza; e o hábito monogâmico de formar pares para a vida faz deles ícones de fidelidade e dedicação duradoura, altamente apropriados para amantes divinos. Contadores de histórias deram aos cisnes uma reputação muito melhor do que às suas antíteses – o corvo e a gralha negra, pássaros negros repugnantes que, muitas vezes, previam desastres e examinavam os mortos no campo de batalha.



Paul Jenkins

Garfo de bronze da Idade do Ferro, usado para carne em banquetes, de Dunaverney,
Condado de Antrim, Irlanda.

• ATRAÇÃO FATAL: •

TRIÂNGULOS AMOROSOS NA MITOLOGIA IRLANDESA

*Cathbad colocou sua mão sobre o estômago da mulher e
profetizou que a criança não nascida seria uma menina chamada Deirdre, e que seria
excessivamente bonita, mas
traria a ruína de Ulster.*

Do *TÁIN BÓ CUAILNGE*

UM TEMA RECORRENTE EM HISTÓRIAS SOBRE OS DEUSES IRLANDESES É O DO TRIÂNGULO AMOROSO ENTRE UM ESPOSO (OU NOIVO) VELHO, UM JOVEM PRETENDENTE E UMA GAROTA. ESSE É, PROVAVELMENTE, UM MITO DE SOBERANIA DISFARÇADO, NO QUAL UM VELHO REI É DESAFIADO POR UM CANDIDATO JOVEM AO TRONO. A GAROTA NO MEIO DO TRIÂNGULO PODE SER IDENTIFICADA COM A DEUSA DA SOBERANIA, CUJO PODER DE GARANTIR PROSPERIDADE À TERRA TINHA DE SER CONQUISTADO POR MEIO DA UNIÃO SEXUAL COM O JOVEM PRETENDENTE. SE A TERRA PRECISASSE SER REVITALIZADA, O VELHO REI MORTAL TINHA DE SER DEPOSTO EM FAVOR DA JUVENTUDE VIGOROSA. A HISTÓRIA DE OENGHUS E CAER SEGUE ESSE TEMA ATÉ CERTO PONTO, EMBORA, NESSE CASO, O HOMEM MAIS VELHO SEJA O PAI DE CAER, NÃO UM REI. NA VERDADE, HÁ UM PADRÃO SIMILAR NA HISTÓRIA MÍTICA GALESA DE “CULHWCH E OLWEN”: O PAI DE OLWEN – COMO O DE CAER – A PROIBIU DE SE CASAR COM O JOVEM AMANTE CULHWCH.

DUAS HISTÓRIAS IRLANDEAS FORNECEM ILUSTRAÇÃO DRAMÁTICA DESSAS TENSÕES CIOSAS ENTRE JUVENTUDE E VELHICE. UMA ESTÁ SITUADA EM UM TEXTO DO SÉCULO IX QUE FORMA PARTE DO *CICLO DO ULSTER*, UMA PRECURSORA DO *TÁIN BÓ CUAILNGE*, QUE REGISTRA O RELACIONAMENTO ENTRE O REI CONCHOBAR, SUA FILHA ADOTIVA DEIRDRE E O AMANTE DELA, NAOISE. A SEGUNDA É ENCONTRADA EM UMA HISTÓRIA DO SÉCULO X, INCORPORADA, MAIS TARDE, NO *CICLO FENIANO* DO SÉCULO XII. ELA RELATA O AMOR DE DIARMAID E GRÁINNE, A ESPOSA PROMETIDA DE FINN, O LÍDER SENESCENTE DO GRUPO DE GUERRA CHAMADO OS FIANNA.

A VIDA DE DEIRDRE, MUITAS VEZES CONHECIDA COMO DEIRDRE DAS TRISTEZAS, FOI PREVISTA POR CATHBAD, O DRUIDA DA CORTE ULSTER, ANTES DE SEU NASCIMENTO. CATHBAD PREVIU QUE A CRIANÇA CRESCERIA E SE TORNARIA SURPREENDENTEMENTE BELA, MAS TRARIA DESASTRE PARA ULSTER. A DESPEITO DO URGENTE APELO DOS HOMENS DE ULSTER A CONCHOBAR PARA QUE O BEBÊ FOSSE MORTO AO NASCER, O REI FOI CONTRA O CONSELHO E DECIDIU CRIÁ-LA EM SEGREDO COMO SUA FILHA ADOTIVA. QUANDO A GAROTA ATINGIU A PUBERDADE, CONCHOBAR OBSERVOU QUÃO BELA ERA E A QUIS COMO SUA ESPOSA. ISOLADA, DEIRDRE POUCO SABIA SOBRE HOMENS, MAS, UM DIA, OBSERVOU O PAI ADOTIVO ENQUANTO ESTE MATAVA UM BEZERRO E REMOVIÁ SUA PELE, E UMA GRALHA NEGRA BEBIA O SANGUE DERRAMADO. HAVIA NEVE SOBRE O CHÃO, E DEIRDRE FICOU IMPRESSIONADA COM A JUSTAPOSIÇÃO DAS TRÊS CORES: O BRANCO, O VERMELHO E O PRETO. ELA JUROU QUE O HOMEM QUE ESCOLHESSSE PARA CASAR TERIA O CABELO PRETO COMO A GRALHA NEGRA, A PELE BRANCA E A FACE VERMELHA.

AGORA, DEIRDRE TINHA UMA COMPANHEIRA (TALVEZ MAIS UMA ACOMPANHANTE) CHAMADA LEABHARCHAM; ELA DISSE A DEIRDRE QUE HAVIA, DE FATO, ALGUÉM QUE SATISFAZIA ESSES CRITÉRIOS: SEU NOME ERA NAOISE E ELE TINHA DOIS IRMÃOS. DIFERENTEMENTE DE OUTRAS

HISTÓRIAS DE TRIÂNGULOS AMOROSOS, NESSE EXEMPLO, FOI DEIRDRE QUE ORGANIZOU TUDO. ELA ABORDOU NAOISE, MAS SUA REPUTAÇÃO COMO UMA FONTE POTENCIAL DE DANO PARA ULSTER A PRECEDIA, E ELE RECUSOU SUAS ABORDAGENS. ENTÃO DEIRDRE BUSCOU CONQUISTÁ-LO POR UM MEIO GARANTIDO: O DE PROVOCAR SUA HONRA, DIZENDO QUE ELE SERIA HUMILHADO SE NÃO FUGISSE COM ELA.

OS DOIS FUGIRAM PARA A ESCÓCIA COM OS IRMÃOS DE NAOISE, MAS CONCHOBAR OS CHAMOU DE VOLTA PARA EMHAIN MACHA (CF. P. 142-143), ENVIANDO UM EMISSÁRIO, FERGHUS MAC ROICH, PARA LHES PROMETER UM INDULTO. A PROMESSA SE MOSTROU FALSA. O REI VINGATIVO USOU UM HOMEM CHAMADO EOGHAN PARA MATAR NAOISE E SEUS DOIS IRMÃOS. A PUNIÇÃO DE DEIRDRE FOI SER OBRIGADA A SE CASAR COM O ASSASSINO DE SEU AMANTE, MAS ELA TIROU A PRÓPRIA VIDA EM VEZ DE SE SUBMETTER A ELE. FERGHUS FICOU FURIOSO COM A PERFÍDIA DE CONCHOBAR. HOVE UMA LUTA ACERBA ENTRE ELES, QUE CULMINOU EM FERGHUS E SEUS SEGUIDORES SE AFASTANDO DA CORTE DE ULSTER E DESERTANDO EM FAVOR DO ARQUI-INIMIGO DE ULSTER, MEDBH DE CONNACHT, CUMPRINDO, ASSIM, A PROFECIA DE CATHBAD SOBRE A RUÍNA QUE DEIRDRE INFLIGIRIA AO SEU POVO.

A HISTÓRIA DE FINN, DIARMAID E GRÁINNE SEGUE, ESSENCIALMENTE, UM PADRÃO SIMILAR À DE CONCHOBAR, DEIRDRE E NAOISE. COMO DEIRDRE, FOI GRÁINNE A INSTIGADORA DO CASO DE AMOR COM DIARMAID, MESMO QUE ESTIVESSE NOIVA DE FINN. SUA TRAIÇÃO DE FINN SUGERE QUE GRÁINNE, COMO SUA EQUIVALENTE DE ULSTER, ERA UMA DEUSA DA SOBERANIA DISFARÇADA QUE REJEITOU SEU CONSORTE MORTAL IDOSO E BUSCOU UM PARCEIRO DE CASAMENTO JOVEM, A FIM DE SALVAGUARDAR E REVIGORAR A PROSPERIDADE DA IRLANDA. COMO NAOISE, DIARMAID RELUTOU QUANDO GRÁINNE O ABORDOU. ELE ESTAVA EM UMA POSIÇÃO DIFÍCIL, POIS ERA O TENENTE DE GUERRA, OBRIGADO A SER LEAL A SEU PATRONO.

MAS, EXATAMENTE DO MESMO MODO QUE DEIRDRE, GRÁINNE ATACOU AS RAÍZES DA HONRA DE DIARMAID COMO UM HERÓI. ELE FICOU, ENTÃO,



The Irish Times

Tumba neolítica conhecida como a “Cama de Diarmaid”, em Kilcooney, Condado de Donegal, Irlanda.

DUPLAMENTE OBRIGADO, SEM ESCAPATÓRIA. ELE SE SUBMETEU A GRÁINNE, E O PAR FUGIU DE TARA, ONDE FINN TINHA AUTORIDADE. O PRETENDENTE IDOSO REJEITADO INICIOU UMA BUSCA PELO PAR ERRANTE QUE DUROU SETE ANOS. MAS O CASAL DESAFORTUNADO NÃO ESTAVA SOZINHO. OENGHUS, O DEUS DO AMOR, CALHAVA SER TAMBÉM O PAI ADOTIVO DE DIARMAID. ELE TENTOU AJUDÁ-LOS, AVISANDO-OS PARA NUNCA DORMIR NO MESMO LUGAR DUAS NOITES SEGUIDAS. OS FUGITIVOS SE TORNARAM PRATICAMENTE IMORTAIS AO COMER AS FRUTINHAS DA ÁRVORE DA IMORTALIDADE QUE CRESCEU NA FLORESTA ENCANTADA DE DUVNOS. ISSO SIGNIFICAVA QUE SÓ PODERIAM SER MORTOS POR MEIO DE UM ENCANTO MAIS FORTE QUE O DO FRUTO DA ÁRVORE.

COMO CONCHOBAR, FINN RECORREU À TRAPAÇA. APARENTEMENTE RECONCILIADO COM SEU RIVAL, CONVIDOU DIARMAID A SE JUNTAR A ELE

EM UMA CAÇA AO JAVALI. ISSO FOI ARDILOSO, POIS FINN ESTAVA CIENTE DE UMA PROFECIA SEGUNDO A QUAL DIARMAID SERIA MORTO POR UM ANIMAL PARTICULAR, O JAVALI DE BOANN GHULBAN. ESSA CRIATURA ERA METAMORFA: TERIA OUTRORA POSSUÍDO A FORMA HUMANA QUE NÃO FORA OUTRA QUE NÃO A DO IRMÃO DE CRIAÇÃO DE DIARMAID. DUAS VERSÕES DA MORTE DE DIARMAID ESTÃO REGISTRADAS NOS TEXTOS: NA PRIMEIRA, OS ESPINHOS DAS COSTAS DO JAVALI FORAM ENVENENADOS, E O JOVEM MORREU QUANDO SUA PELE FOI PERFURADA POR UM DESSES ESPINHOS; E A SEGUNDA COLOCA A CULPA NO PRÓPRIO FINN. O VELHO LÍDER DE GUERRA PODERIA TÊ-LO SALVADO TRAZENDO-LHE ÁGUA. ELE TROUXE ÁGUA DE UM POÇO SAGRADO TRÊS VEZES NA CONCHA DE SUAS MÃOS E, POR DUAS VEZES, DEIXOU-A ESCORRER ENQUANTO CHEGAVA AO JOVEM AFLIGIDO. QUANDO, PELA TERCEIRA VEZ, TROUXE A ÁGUA QUE DARIA VIDA A DIARMAID, QUERIA TER-LHE DADO, MAS ERA TARDE DEMAIS: DIARMAID ESTAVA MORTO.

. OS GAÉLICOS E AS DEUSAS .

OS GAÉLICOS OU CELTAS (POR VEZES, CONHECIDOS COMO MILÉSIOS NOS TEXTOS) FORAM OS COLONIZADORES FINAIS DA IRLANDA, DE ACORDO COM *O LIVRO DAS INVASÕES*. ELES EXPULSARAM OS TUATHA DÉ DANANN, QUE SE REFUGIARAM NO SUBTERRÂNEO EM SEUS PALÁCIOS (OU *SÍDHE*) DO ALÉM-MUNDO. A DEUSA DA ORIGEM DOS TUATHA DÉ DANANN, DANU, TINHA TRÊS RIVAIS, TODAS MAIS PODEROSAS DO QUE ELA. CADA UMA DESSAS DEUSAS PERSONIFICAVA A TERRA DA IRLANDA, E ELAS ENCONTRARAM OS NOVOS INVASORES GAÉLICOS QUANDO CHEGARAM. O TRIO SE CHAMAVA ÉRIU, FÓDLA E BANBHA. ELAS TAMBÉM ERAM RIVAIS, E CADA UMA EXIGIU LEALDADE DOS GAÉLICOS E UMA PROMESSA DE QUE NOMEARIAM A TERRA EM HOMENAGEM A ELA. EM TROCA, A DEUSA VITORIOSA PROMETIA QUE OS GAÉLICOS MANTERIAM A IRLANDA PARA SEMPRE.

ÉRIU EMERGIU COMO A VENCEDORA E SE TORNOU A ANCESTRAL DIVINA EPÔNIMA DA IRLANDA (ÉRIN É, AINDA HOJE, USADO COMO UM NOME ALTERNATIVO PARA O PAÍS). ÉRIU FOI A DEUSA ORIGINAL DA SOBERANIA E DO REINO SACRO. DIFERENTEMENTE DE MUITAS DEIDADES FEMININAS DA IRLANDA, ÉRIU PERTENCIA A TODA IRLANDA, E ELA ERA A ESSÊNCIA DO PAÍS, SUA FERTILIDADE E SEU SUCESSO COMO UMA NAÇÃO PRÓSPERA. A SUPREMACIA DE ÉRIU NA ÉPOCA QUE OS GAÉLICOS INVADIRAM FOI PREVISTA PELO *FILIDH AMHAIRGHIN*, DOTADO NÃO SOMENTE PARA REVELAR O FUTURO, MAS TAMBÉM PARA ESTABELECEER A LIGAÇÃO COM OS ESPÍRITOS.

PAÍS DE GALES ENCANTADO: UMA TERRA MÁGICA

Pwyll se dirigiu ao topo de um monte que estava acima da corte, chamado Gorsedd Arberth.

“Senhor”, disse um da corte, “a coisa estranha sobre o monte é que qualquer que seja o nobre que se sente sobre ele não sairá dali sem que aconteça uma das duas coisas: será ferido ou machucado, ou então verá algo maravilhoso”.

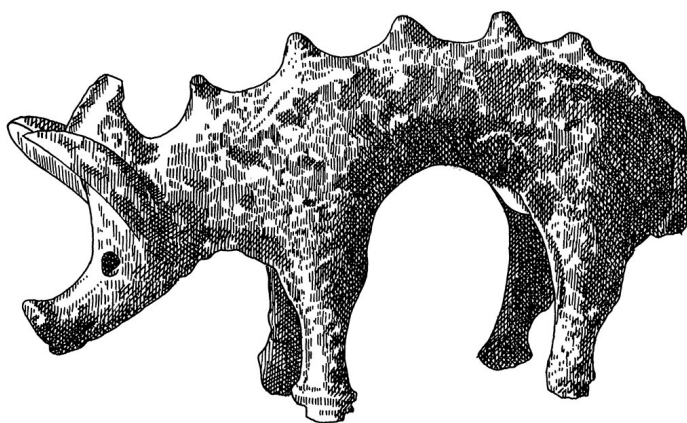
DE “O PRIMEIRO RAMO DOS MABINOGI”

OS MITOS GALESES SÃO ENCONTRADOS, BASICAMENTE, NO QUE CONHECEMOS COMO OS MABINOGION. SEUS QUATRO RAMOS CONSISTEM EM QUATRO HISTÓRIAS RELACIONADAS, MAS INDEPENDENTES: “O PRIMEIRO RAMO” CONTA A HISTÓRIA DE PWYLL, SENHOR DE ARBERTH; ARAWN, DEUS DE ANNWFN (O ALÉM-MUNDO); E DA ESPOSA DE PWYLL, RHIANNON; “O SEGUNDO RAMO” É SOBRE BRÂN, SENHOR DE HARLECH, SUA IRMÃ BRANWEN E SEU ESPOSO MATHOLWCH; “O TERCEIRO RAMO” FALA SOBRE O ENCANTAMENTO DE DYFED E DAS AVENTURAS DE MANAWYDAN E PRYDERI, FILHO DE PWYLL; E “O QUARTO RAMO” GIRA EM TORNO DO MATH, SENHOR DE GWYNEDD, SEUS SOBRINHOS GWYDION E GILFAETHWY, E DO CASAMENTO FADADO AO INFORTÚNIO ENTRE LLEU LLAW GYFFES E BLODEUWEDD.

ASSIM COMO OS QUATRO RAMOS DOS MABINOGI, HÁ VÁRIAS OUTRAS HISTÓRIAS MAIS LONGAS, COMO A HISTÓRIA DE “CULHWCH E OLWEN”, UMA BUSCA NA QUAL O HERÓI EPÔNIMO LUTA PARA CONQUISTAR OLWEN REALIZANDO FEITOS IMPOSSÍVEIS; “OS ESPÓLIOS DE ANNWFN”; “O SONHO DE RHONABWY”; E “PEREDUR”. TODAS ESSAS HISTÓRIAS CONTRIBUEM PARA UMA TAPEÇARIA VIBRANTE DE ESPÍRITOS, SEMIDEUSES, CRIATURAS ENCANTADAS, CALDEIRÕES MÁGICOS, MAGOS, METAMORFOSES E BATALHAS ENTRE O BEM E O MAL.

A COMPARAÇÃO ENTRE AS TRADIÇÕES MÍTICAS GALESA E IRLANDESA REVELA DIFERENÇAS IMPORTANTES ENTRE ELAS, NOTADAMENTE NA EXTENSÃO À QUAL O PAGANISMO É ABERTAMENTE EXIBIDO. A DESPEITO DA GÊNESE MONÁSTICA DOS MITOS IRLANDESES ESCRITOS, ELES SÃO REPLETOS DE DEUSES E DEUSAS E PARECEM APRESENTAR UM SISTEMA RELIGIOSO COMPLETAMENTE PAGÃO, POLITEÍSTA (DE MULTIDEIDADES). COM A EXCEÇÃO DO ANTIGO *VIDAS*, DOS SANTOS BRÍGIDA, PATRÍCIO E SEUS PARES, A LITERATURA IRLANDESA CRISTÃ É MAIS OU MENOS AUSENTE. MAS, EMBORA O PAGANISMO ESTEJA CLARAMENTE PRESENTE NA TRADIÇÃO MÍTICA GALESA, É MAIS SILENCIOSO. REFERÊNCIAS SÃO FEITAS A DEUS, E UM ÓTIMO EXEMPLO É O COMENTÁRIO FEITO PELO JAVALI ENCANTADO TWYTH, EM “CULHWCH E OLWEN”, DE QUE DEUS O HAVIA MUDADO DA FORMA HUMANA PARA A ANIMAL DEVIDO ÀS SUAS MALDADES. HERÓIS COMO BRÂN O ABENÇOADO, PWYLL, PRYDERI E LLEU LLAW GYFFES SÃO APRESENTADOS COMO “DEUSES DILUÍDOS”, ASSIM COMO MULHERES NOBRES, COMO RHIANNON E BRANWEN.

A FIGURA ANCESTRAL DIVINA LLYR PRODUZIU MUITOS DOS PROTAGONISTAS DAS HISTÓRIAS MÍTICAS GALESAS: BRÂN O ABENÇOADO, BRANWEN, GOFANNON E MANAWYDAN — OS ÚLTIMOS DOIS TÊM CONTRAPARTES IRLANDESES PRÓXIMAS: GOIBHNIU, O DEUS FERREIRO; E MANANNÁN, O DEUS DO MAR, FILHO DE LIR (COGNATO DO LLYR GALÊS). UM ATENTO ESCRUTÍNIO DAS HISTÓRIAS GALESAS REVELA A PRESENÇA DE OUTRAS DEIDADES PAGÃS TAMBÉM. DE QUE OUTRO MODO PODEMOS INTERPRETAR MABON O CAÇADOR, AJUDANTE DE CULHWCH NESTA BUSCA? ELE DEVE, CERTAMENTE, SER IDENTIFICÁVEL COM O DEUS GALO-BRITÂNICO MAPONUS, CUJO NOME ESTAVA LIGADO AO DO DEUS CAÇADOR CLÁSSICO APOLO. O SIMBOLISMO EQUESTRE DE RHIANNON A DISTINGUE COMO DE ORIGEM DIVINA. ELA PODE TER SE DESENVOLVIDO A PARTIR DA DEUSA EQUINA GALO-BRITÂNICA EPONA (CF. P. 54).



Paul Jenkins

Estatueta de bronze de um javali de Hounslow, Middlesex (próximo a Londres).



Nationalmuseet, Dinamarca

Engaste com face de coruja do caldeirão da Idade do Ferro de Brå, Dinamarca.

. O PANTEÃO E OS HERÓIS GALESES .

SE OS DEUSES GALESES PARECEM PÁLIDOS EM COMPARAÇÃO AO RICO PANTEÃO DA ÍRLANDA, A MITOLOGIA GALESA COMPENSA EM SUA SATURAÇÃO COM O SOBRENATURAL. HÁ MAGOS E OCORRÊNCIAS MÁGICAS EM TODA PARTE. AS FORÇAS DO BEM E DO MAL SÃO CONTRAPOSTAS, E O CERTO PARECE, BASICAMENTE, PREVALECER. (A INFLUÊNCIA ÉTICA DO CRISTIANISMO PODE SER VISTA AQUI NO TRIUNFO GERAL DO CERTO

SOBRE O ERRADO.) AS HISTÓRIAS ABUNDAM DE DESCRIÇÕES DE TRANSFORMAÇÕES MÁGICAS: DE PESSOAS EM ANIMAIS OU DE RICAS TERRAS AGRÍCOLAS EM DESERTOS. MORTOS SÃO RESSUSCITADOS EM CALDEIRÕES ENCANTADOS; ANIMAIS TÊM O PODER DA FALA HUMANA; HÁ GIGANTES TÃO GRANDES QUE SEUS CORPOS PODEM CRUZAR MARES; E CABEÇAS HUMANAS SÃO CAPAZES DE SOBREVIVER A DECAPITAÇÕES E MANTER SEU PODER DE PARTILHAR SABEDORIA.

É SIGNIFICATIVO QUE AS MULHERES PROEMINENTES DA MITOLOGIA GALESA SEJAM, EM SUA MAIOR PARTE, FIGURAS DE BASTIDORES, E NÃO FIGURAS ATIVAMENTE HEROICAS. CONTUDO SÃO PERSONAGENS PODEROSAS, EMBORA APENAS COMO POSSIBILITADORAS, INSTIGADORAS DA GUERRA E DA PAZ. POR EXEMPLO, O TRATAMENTO ERRÔNEO DE BRANWEN NAS MÃOS DE SEU ESPOSO IRLANDÊS

Os principais deuses e heróis galeses

Brân o Abençoado (Bendigeidfran)	senhor divino de Harlech, Gwynedd
Branwen, irmã de Brân	catalisadora da guerra entre País de Gales e Irlanda
Pwyll	senhor divino de Arberth (Narberth), Dyfed
Rhiannon, esposa de Pwyll	deusa equina disfarçada
Pryderi, filho de Pwyll e Rhiannon	senhor de Dyfed depois de seu pai
Manawydan	encantador, artesão e deus da agricultura
Math	senhor divino de Gwynedd e deus criador
Lleu Llaw Gyffes, filho de Arianrhod	deus da luz
Arianrhod, mãe de Lleu Arawn	deusa da lua
Arawn	deus do Além-Mundo (Annwfn)
Blodeuwedd	uma mulher amoral criada a partir das flores
Mabon	deus caçador
Gofannon	deus ferreiro
Rhonabwy	um herói de Powys

Os principais deuses e heróis galeses

Peredur	um corretor de erros e inimigo de bruxas más
Artur	um herói da Grã-Bretanha
Culhwch	uma heroína caçadora divina e amante de Olwen
Olwen	amante de Culhwch e filha do gigante Ysbaddaden.

LEVA A UM CONFLITO DESASTROSO ENTRE O PAÍS DE GALES E A IRLANDA, NO QUAL TODOS, EXCETO OS DOIS, SÃO ANIQUILADOS. RHIANNON PARECE, À PRIMEIRA VISTA, SER UMA PERSONAGEM FORTE E ESTIMULANTE, UMA DEUSA DO ALÉM-MUNDO, CAPAZ DE CONFRONTAR O PODER TERRENO DE PWYLL E DE ESCOLHER SEU PRÓPRIO ESPOSO. MAS, À MEDIDA QUE A HISTÓRIA SE DESENVOLVE (CF.

P. 81-83), ELA, COMO BRANWEN, TORNA-SE A ARQUETÍPICA “ESPOSA CALUNIADA” EM VEZ DE UMA HEROÍNA MÍTICA VIGOROSA. A ÚNICA “MULHER” REALMENTE FORTE NOS MABINOGION É BLODEUWEDD, A ADÚLTERA MÁ DE “O QUARTO RAMO”. SUA PODEROSA AMORALIDADE É EXPLICADA EM TERMOS DO FATO DE NÃO SER VERDADEIRAMENTE HUMANA, CONJURADA DAS FLORES POR MÁGICOS. O TRATAMENTO DAS MULHERES NA MITOLOGIA GALESA, TALVEZ, MAIS DO QUE QUAISQUER OUTROS ATRIBUTOS, DENUNCIA IDEOLOGIAS CRISTÃS, NAS QUAIS AS MULHERES ERAM, EM SUA MAIORIA, APÊNDICES DESEMPODERADOS DE HOMENS OU VIRGENS IMPOTENTES E DESAFORTUNADAS (COMO GOEWIN, EM “O QUARTO RAMO”) – OU ENTES INUMANOS PERMEADOS PELO MAL (COMO BLODEUWEDD).

. PWYLL E RHIANNON .

Ele montou no cavalo e então partiu. Chegou ao plano aberto e mostrou a seu cavalo suas esporas; e, quanto mais o esporava, mais ela distava dele, embora mantivesse a mesma marcha com que havia começado. O cavalo dele se cansou, e, quando percebeu que a velocidade de seu cavalo estava falhando, retornou para onde Pwyll estava.

DE “O PRIMEIRO RAMO DOS MABINOGI”

“O PRIMEIRO RAMO DOS MABINOGI” COMEÇA COM UM ENCONTRO SOBRENATURAL ENTRE PWYLL, SENHOR DE LLYS ARBERTH, E ARAWN, REI DO ALÉM-MUNDO. UM DIA, QUANDO PWYLL E ARAWN ESTAVAM CAÇANDO, SURTIU UMA DISPUTA ENTRE ELES SOBRE QUAIS CÃES HAVIAM DERRUBADO O CERVO QUE AMBOS ESTAVAM PERSEGUINDO. ELES ACERTARAM SUAS DIFERENÇAS APÓS PWYLL CONCORDAR COM O PEDIDO DE ARAWN DE QUE DEVERIAM TROCAR DE LUGAR POR UM ANO E UM DIA, E QUE PWYLL DEVERIA MATAR O RIVAL DE ARAWN, HAFGAN. PWYLL CONCORDOU E PASSOU UM ANO AGRADÁVEL BANQUETEANDO NO REINO DE ARAWN.

A DESCRIÇÃO PROSSEGUE E REVELA COMO PWYLL CONQUISTOU SUA ESPOSA, RHIANNON, O QUE OCORREU DE UM MODO CURIOSO. ELA APARECEU PELA PRIMEIRA VEZ ENQUANTO ELE ESTAVA SENTADO EM UM MONTE SAGRADO (*GORSEDD ARBERTH*), UMA DESLUMBRANTE CAVALEIRA COBERTA DE OURO CAVALGANDO UM RELUZENTE CAVALO BRANCO QUE NEM PWYLL NEM SEUS CAVALEIROS MAIS ÁGEIS PUDEAM ALCANÇAR. ELA PAROU APENAS QUANDO ELE A CHAMOU; CASARAM-SE LOGO DEPOIS.

O MODO COMO SEU FILHO, PRYDERI, NASCEU E A PRIMEIRA INFÂNCIA DELE FORAM PERMEADOS DE MAGIA DO ALÉM-MUNDO. PRIMEIRO, RHIANNON NÃO CONCEBEU POR TRÊS ANOS APÓS O CASAMENTO, E OS CORTESÕES DE PWYLL COMEÇARAM A SE QUEIXAR PELA AUSÊNCIA DE UM HERDEIRO, PRESSIONANDO PWYLL A SE DIVORCIAR DE SUA ESPOSA INFÉRTIL. PWYLL PEDIU AOS SEUS HOMENS QUE LHE GARANTISSEM UM ANO DE GRAÇA ANTES DE SE DIVORCIAR DELA, E EIS QUE, NO VERDADEIRO ESPÍRITO DA BOA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS, NAQUELE PERÍODO, RHIANNON DEU À LUZ UM FILHO. E ENTÃO

Gwawl e o “Texugo no saco”

Um dia, quando Pwyll e Rhiannon estavam celebrando seu noivado em um banquete, um jovem apareceu no salão de Pwyll e foi recebido para se juntar às festividades. Como era

de costume, ele pediu um favor ao senhor, e Pwyll respondeu que daria ao estranho o que quer que ele desejasse. O homem pediu Rhiannon. Esse viajante, no fim, não era ninguém menos que Gwawl, o pretendente rejeitado de Rhiannon. Ela ficou furiosa, e Pwyll ficou num dilema sobre o que fazer a seguir, pois seria desacreditado se quebrasse sua palavra.

Rhiannon, então, teve uma ideia. Ela deu a Pwyll um pequeno saco, instruindo-o a guardá-lo em segurança. Foi até Gwawl e lhe disse para encontrá-la dali a um ano e um dia, quando lhe daria um banquete e dormiria com ele. Pwyll deveria estar lá quando Gwawl reivindicasse sua noiva, vestindo roupas esfarrapadas e carregando o pequeno saco. O dia das núpcias amanheceu. Gwawl apareceu com seu séquito, e Pwyll chegou com seu saco. Como fora planejado, Pwyll pediu a Rhiannon que enchesse o saco com comida, mas o que quer que se pusesse nele, o saco ainda tinha espaço.

Gwawl perguntou a Rhiannon se o saco jamais seria preenchido; ela respondeu que somente se um poderoso senhor pulasse no saco e esmagasse o seu conteúdo. Gwawl, imediatamente, pulou, e, rápido como um raio, Pwyll fechou a boca do saco, aprisionando o rival. Ele, então, soou uma trombeta para convocar seus homens, e todos atacaram o séquito de Gwawl e os amarraram. Cada homem de Pwyll que entrou no salão deu um poderoso golpe no saco e perguntou o que havia lá dentro. “Um texugo”, os outros diziam, e, assim, o jogo do “Texugo no saco” foi criado. Após muita discussão, Gwawl foi libertado e fugiu para lamber seus ferimentos. Naquela noite, Pwyll e Rhiannon consumaram sua união.

TUDO COMEÇOU A IR MUITO MAL. NA VÉSPERA DE MAIO (SEMPRE UM MOMENTO PERIGOSO, PORQUE ERA O FESTIVAL DE VERÃO CELTA DE BELTANE), O BEBÊ RECÉM-NASCIDO DESAPARECEU ENQUANTO AS MULHERES ENCARREGADAS DE CUIDAR DELE ESTAVAM DORMINDO. QUANDO ACORDARAM, FICARAM TÃO ATERRORIZADAS PELA PUNIÇÃO POR SUA DERRELIÇÃO DO DEVER QUE CONSPIRARAM PARA INCRIMINAR A MÃE, RHIANNON, MATANDO UM CACHORRINHO E ESPALHANDO SEU SANGUE NAS MÃOS E NA FACE DELA, DE MODO QUE ASSUMISSE A CULPA — E NÃO SOMENTE POR ASSASSINATO, MAS TAMBÉM POR CANIBALISMO.

A DESPEITO DE SER ENCORAJADO A EXECUTAR SUA ESPOSA POR SEU ALEGADO HORRÍVEL ATO, EM TROCA, PWYLL IMPÔS UM CASTIGO A ELA, QUE SE ADEQUAVA À SUA AFINIDADE COM CAVALOS, INTRODUZIDA (PELOS CONTADORES DE HISTÓRIAS) QUANDO RHIANNON E PWYLL SE

ENCONTRARAM PELA PRIMEIRA VEZ. SUA PUNIÇÃO ERA QUE, POR SETE ANOS, TERIA DE AGIR COMO SE FOSSE UM ANIMAL DE CARGA, SENTANDO-SE AO LADO DO DEGRAU DE CAVALOS, JUNTO AOS PORTÕES DA CORTE, E CARREGANDO VISITANTES AO PALÁCIO DO REI EM SUAS COSTAS. ASSIM, OS CONTADORES DE HISTÓRIAS COMBINAVAM UMA COMPLETA HUMILHAÇÃO COM UM LEMBRETE À AUDIÊNCIA DO SIMBOLISMO EQUESTRE DE RHIANNON. A CONSEQUENTE RESOLUÇÃO DA HISTÓRIA E A VINGANÇA DE RHIANNON SÃO CONTADAS ADIANTE (CF. P. 112-115).

. CRIAÇÃO E QUEDA .

TODOS OS QUATRO RAMOS DOS *MABINOGI* SÃO REPLETOS DE ENTES SUPER-HUMANOS E EVENTOS QUE OSCILAM ENTRE AS GRANDES CASAS DA REALEZA GALES DE DYFED NO SUL E DE GWYNEDD NO NORTE. TENSÕES ENTRE OS DOIS SE RESOLVEM NAS HISTÓRIAS, E PODEM MUITO BEM CONTER SUBTEXTOS RELACIONADOS A CONFLITOS ANTIGOS GENUÍNOS ENTRE O NORTE E O SUL DO PAÍS DE GALES (RIVALIDADES QUE SOBREVIVEM ATÉ HOJE). NÃO É FÁCIL DESENREDAR OS ASPECTOS DE “CONTOS DE FADAS” DAS HISTÓRIAS, COM SUAS MENSAGENS DE BEM E MAL, SOFRIMENTO E ALEGRIA, DE SUA ESTRUTURA DIVINA ESSENCIALMENTE PAGÃ. QUEM ERAM OS DEUSES E QUEM ERAM OS MORTAIS, BRINQUEDOS DA FORÇA ESPIRITUAL VELADA?

É “O QUARTO RAMO” QUE CONTÉM, TALVEZ, OS ELEMENTOS MAIS MANIFESTAMENTE PAGÃOS. UM PERSONAGEM CENTRAL, LLEU LLAW GYFFES, FILHO DE ARIANRHOD, RECEBEU O NOME “BRILHANTE DA MÃO HABILIDOSA” DE SEU TIO GWYDION, PORQUE SUA MÃE SE RECUSOU A NOMEÁ-LO. O NOME LLEU QUASE CERTAMENTE ATRAI SUAS ORIGENS COMO DEUS DA LUZ, COMO O IRLANDÊS LUGH (LLEU E LUGH TAMBÉM ERAM DEUSES DAS ARTES). ESSE QUARTO RAMO TAMBÉM FORNECE A COISA MAIS PRÓXIMA A UM MITO DE ORIGEM ENCONTRADO EM TODA A

TRADIÇÃO GALESA, A SABER, O DO REI MATH DE GWYNEDD E A PORTADORA DE SEUS PÉS.

A virgem e o rei

Naquele tempo, Math, filho de Mathonwy, não poderia viver, a menos que seus pés estivessem no colo de uma virgem, exceto quando o tumulto da guerra o impedisse. A donzela que estava com ele era Goewin, filha de Pebin, de Dol Pebin em Arfon. E foi a mais bela que sua geração conheceu na época.

DE “O QUARTO RAMO DOS MABINOGI”

“O QUARTO RAMO” GIRA EM TORNO DA ENORME FIGURA DE MATH, SENHOR DE GWYNEDD, FILHO DE MATHONWY. MATH ERA QUASE CERTAMENTE DE ORIGEM DIVINA. SUA HISTÓRIA É DISTINTA NA MITOLOGIA GALESA PORQUE TALVEZ REFLITA UM MITO PRÉ-CRISTÃO DA CRIAÇÃO E DA QUEDA. UMA CONDIÇÃO DO PODER DE MATH – E, NA VERDADE, DE SUA VIDA – ERA QUE, A MENOS QUE ESTIVESSE LONGE COMBATENDO SEUS INIMIGOS, ELE DEVERIA ESTAR EM CASA E, BIZARRAMENTE, SENTADO COM SEUS PÉS NO COLO DE UMA DONZELA: A VIRGINDADE DA GAROTA ERA IMPERATIVO. O NOME DA PORTADORA DE SEUS PÉS ERA GOEWIN. ESSA ESTRANHA PROIBIÇÃO NA REGRA DE MATH PODE SER MAIS BEM EXPLICADA SE SUAS ORIGENS REPOUSAM NA TRADIÇÃO MÍTICA PAGÃ DO REINO SACRO, TÃO PREVALENTE NOS MITOS IRLANDESES, NO QUAL O REI MORTAL “SE CASAVA COM” A TERRA NA FORMA DA DEUSA DA SOBERANIA. EM UMA ABORDAGEM GALESA, O STATUS VIRGEM DA “DEUSA” PARECE REFLETIR O PODER PERCEBIDO DA SEXUALIDADE FEMININA NÃO DISSIPADA, CUJA POTÊNCIA CONCENTRADA ERA NECESSÁRIA PARA QUE A TERRA PERMANECESSE PRÓSPERA.

MAS A CONEXÃO ENTRE OS PÉS DA REALEZA E A TERRA PODE TER RAÍZES AINDA MAIS COMPLEXAS. QUANDO O CAPITÃO COOK EXPLOROU O TAITI, EM MEADOS DO SÉCULO XVIII, DEPAROU-SE COM UMA TRADIÇÃO NA QUAL UM CHEFE TRIBAL POLINÉSIO, VIAJANDO FORA DE SUAS TERRAS, TINHA DE SER CARREGADO, PORQUE QUALQUER TERRITÓRIO NO QUAL

PUSESSE OS PÉS, AUTOMATICAMENTE, SE TORNARIA SEU, ARRISCANDO, COM ISSO, GUERRA ENTRE ELE E LIDERANÇAS VIZINHAS. CLARAMENTE, SERIA IMPLAUSÍVEL SUPOR CONEXÕES DIRETAS ENTRE O PAÍS DE GALES DO INÍCIO DA IDADE MÉDIA E A POLINÉSIA DO SÉCULO XVIII, MAS AS OBSERVAÇÕES DE COOK NOS INSPIRAM A OLHAR PARA FORMAS MAIS PROFUNDAS DE INTERPRETAR A SITUAÇÃO DE MATH.

A AUDIÊNCIA, OUVINDO ESSA HISTÓRIA TRANSMITIDA ORALMENTE, SABERIA, DESDE O INÍCIO, QUE ESSA CONDIÇÃO PECULIAR DO REINO DE MATH SOBRE GWYNEDD ESTAVA QUASE FADADA A SER VIOLADA, E ASSIM FOI. SEU SOBRINHO, GILFAETHWY, COBIÇOU GOEWIN E CONSPIROU COM SEU IRMÃO GWYDION PARA FOMENTAR UM CONFLITO LONGE DE GWYNEDD, LEVANDO MATH A SE AFASTAR DE SUA CORTE E DA PORTADORA DE SEUS PÉS. GWYDION INICIOU UMA GUERRA ENTRE GWYNEDD E DYFED AO SUL, AO MENCIONAR A MATH QUE PRYDERI, SENHOR DE DYFED, POSSUÍA ALGUNS NOVOS ANIMAIS, PORCOS, QUE NUNCA HAVIAM SIDO VISTOS NO NORTE E CUJA CARNE ERA REPUTADAMENTE MAIS DOCE QUE A DE GADO. ELES VIERAM DE ANNWFN, O ALÉM-MUNDO, E FORAM UM PRESENTE DE SEU SENHOR, ARAWN. MATH OS QUERIA, E ENVIOU GWYDION PARA OBTÊ-LOS. ORA, GWYDION ERA UM MAGO, QUE PODERIA OBTER, POR ENCANTO, QUASE QUALQUER COISA, DE QUALQUER UM, POR MEIO DE SEU DOM DE CONTAR HISTÓRIAS. ELE FOI COMO UM AMIGO À CORTE DE PRYDERI, MAS, DEPOIS, ROUBOU OS PORCOS POR TRAPAÇA. SEGUIU-SE A GUERRA: AS FORÇAS DE GWYDION PREVALECEAM, E PRYDERI FOI MORTO.

QUANDO MATH RETORNOU PARA CASA, DESCOBRIU QUE A VIRGEM PORTADORA DE SEUS PÉS NÃO ERA MAIS VIRGEM: GILFAETHWY A HAVIA ESTUPRADO, DESEMPODERANDO, ASSIM, O REI. MATH RETALIOU, TRANSFORMANDO OS DOIS IRMÃOS EM ANIMAIS SELVAGENS. ELE, IMEDIATAMENTE, DISPENSOU A AGORA INÚTIL GOEWIN, CASANDO-A COM UM NOBRE DE SUA CORTE, E ANUNCIOU QUE BUSCAVA UMA SUBSTITUTA.

UMA CANDIDATA, ARIANRHOD (“RODA DE PRATA”), SE VOLUNTARIOU. ELA TINHA QUE PASSAR EM UM TESTE DE VIRGINDADE, CAMINHANDO SOBRE A VARA MÁGICA DE MATH. TRISTEMENTE, ELA FRACASSOU DE FORMA ABSOLUTA: ENQUANTO CAMINHAVA SOBRE A VARA, DEU À LUZ GÊMEOS. O PRIMEIRO, DYLAN, PARTIU PARA O MAR E DESAPARECEU DOS MITOS; E O SEGUNDO FOI PEGO E CRIADO POR GWYDION. OS CONTADORES DA HISTÓRIA FALHAM EM DIZER SE MATH CONSEGUIU OU NÃO RECRUTAR UMA NOVA PORTADORA PARA SEUS PÉS. SE NÃO CONSEGUIU, A INFERÊNCIA É QUE SEU PODER FOI DIMINUÍDO.

PELA VERGONHA EM TER FALHADO NO TESTE DE VIRGINDADE, ARIANRHOD REPUDIOU COMPLETAMENTE SEU SEGUNDO FILHO. LANÇOU SOBRE ELE UMA MALDIÇÃO, DE QUE NÃO TERIA NOME, A MENOS QUE ELA ESCOLHESSE; E QUE NUNCA TERIA UMA ESPOSA. GWYDION, O TIO DO FILHO, CONTORNOU TODAS ESSAS PROIBIÇÕES POR MEIO DE MAGIA. ASSIM, O SEGUNDO FILHO DE ARIANRHOD FOI NOMEADO LLEU LLAW GYFFES. PARA SUPERAR A TERCEIRA DAS PROIBIÇÕES DA MÃE, LLEU CONSEGUIU UMA ESPOSA MÁGICA, CONJURADA DAS FLORES POR GWYDION. SEU NOME ERA BLODEUWEDD (“MULHER-FLORES”), MAS ELA FOI INFIEL E CONSPIROU PARA ASSASSINAR O ESPOSO (CF. P. 135-137).

MORTALMENTE FERIDO POR UM GOLPE DA LANÇA DE GRONW, AMANTE DE BLODEUWEDD, LLEU DEU UM GRANDE URRO, TRANSFORMOU-SE EM ÁGUIA E VOOU PARA UM CARVALHO, ONDE GWYDION ACABOU O ENCONTRANDO, LEVADO AO LOCAL POR UMA LEITOA QUE SE ALIMENTAVA DEBAIXO DA ÁRVORE (PORCOS NOVAMENTE!).

• A TIGELA DE OURO E A TERRA ENCANTADA •

E, no extremo da fonte, uma tigela de ouro se prendia a quatro correntes, sobre um pedaço de mármore, e as correntes se elevavam no ar; e ele não podia ver onde terminavam. Ele ficou encantado pela beleza do ouro e pelo acabamento excepcional da tigela, chegou onde a tigela estava e se apossou dela. E, tão logo se apossou dela, suas duas mãos grudaram na

tigela, e seus pés, ao pedaço de mármore no qual estava, e todo o seu poder de fala o abandonou, de modo que não pôde proferir palavra alguma.

DE “O TERCEIRO RAMO DOS MABINOGI”

MANAWYDAN, FILHO DE LLYR, PRINCIPAL PROTAGONISTA DE “O TERCEIRO RAMO”, ERA DA CASA GALESA REAL DE DYFED E IRMÃO DE BRÂN E BRANWEN. COMO SEU DIVINO EQUIVALENTE MANANNÁN MAC LIR, MANAWYDAN ERA UM MAGO E UM TRAPACEIRO. ELE TAMBÉM POSSUÍA UMA HABILIDADE CONSUMADA COMO ARTESÃO. MANAWYDAN SE CASOU COM RHIANNON, HEROÍNA DE “O PRIMEIRO RAMO”, APÓS A MORTE DE SEU PRIMEIRO ESPOSO, PWYLL. OUTRA LIGAÇÃO ENTRE OS DOIS RAMOS ERA O *GORSEDD ARBERTH*. EM “O PRIMEIRO RAMO”, ESSE LUGAR ESPECIAL PERMITIU QUE PWYLL AVISTASSE PELA PRIMEIRA VEZ RHIANNON. MAS O ENCONTRO DE MANAWYDAN COM O *GORSEDD* SE MOSTROU CATASTRÓFICO. ELE E SUA NOVA ESPOSA SUBIRAM AO MONTE COM PRYDERI, SEU ENTEADO, E A ESPOSA DE PRYDERI, CIGFA. ENQUANTO FAZIAM ISSO, UMA MALDIÇÃO FOI LANÇADA SOBRE A TERRA DE DYFED, QUE SIMPLEMENTE DESAPARECEU: NADA RESTOU PARA SER VISTO SENÃO NÉVOAS.

OS QUATRO DECIDIRAM VIAJAR PARA A INGLATERRA EM BUSCA DE SUA SORTE, DEIXANDO O VAZIO DE DYFED PARA TRÁS. QUANDO CHEGARAM A UMA CIDADE, OS DOIS HOMENS ABRIRAM UMA OFICINA COMO FERREIROS, SAPATEIROS OU SELEIROS, MAS ERAM TÃO BONS EM SUAS OCUPAÇÕES QUE TIRARAM O NEGÓCIO DE TODOS NO LOCAL E FORAM EXPULSOS POR SEUS CONCORRENTES FURIOSOS. ASSIM, ACOSSADOS FORA DA INGLATERRA, TODOS RETORNARAM PARA ONDE HAVIA SIDO DYFED E SOBREVIVERAM DA CAÇA. MAS O ALÉM-MUNDO JAMAIS ERA LONGE. DURANTE UMA EXPEDIÇÃO DE CAÇA, MANAWYDAN E PRYDERI ENCONTRARAM UM JAVALI SOBRENATURAL IMENSO, DE UM BRANCO BRILHANTE (COMO O CAVALO BRANCO DE RHIANNON), QUE ATRAIU OS CAÇADORES E SEUS CÃES PARA UM ESTRANHO CASTELO. MANAWYDAN HESITOU, DESCONFIADO DO

LUGAR, MAS, A DESPEITO DAS ADVERTÊNCIAS DE SEU COMPANHEIRO, PRYDERI INSISTIU EM SEGUIR O ANIMAL ATÉ O CASTELO. LÁ DENTRO, A PRIMEIRA COISA QUE VIU FOI UMA TIGELA DE OURO RELUZENTE SUSPensa DO TETO COM CORRENTES. QUANTO A TOCOU, UM ENCANTO CAIU SOBRE ELE, DE MODO QUE NÃO PÔDE SE MOVER NEM FALAR. SUA MÃE, RHIANNON, SOUBE DO QUE ACONTECEU, SEGUIU-O ATÉ AO CASTELO E FOI IGUALMENTE ENFEITIÇADA.

MANAWYDAN NÃO PÔDE MAIS CAÇAR, POIS SEUS CÃES HAVIAM DESAPARECIDO COM PRYDERI, E, ASSIM, VOLTOU A CULTIVAR A TERRA E COMEÇOU A PLANTAR TRIGO. ESSA PARTE DO MITO PODERIA SER UM REMANESCENTE DE UMA HISTÓRIA ANTIGA DA ORIGEM QUE BUSCAVA EXPLICAR COMO A AGRICULTURA FOI INTRODUZIDA NO PAÍS DE GALES (ASSIM COMO O ROUBO DOS PORCOS SOBRENATURAIS DE PRYDERI POR GWYDION PODE SER UMA HISTÓRIA MÍTICA PARA EXPLICAR A INTRODUÇÃO DA CRIAÇÃO DE PORCOS). JUSTO QUANDO MANAWYDAN ESTAVA PRESTES A COLHER SUA LAVOURA, DOIS DE SEUS CAMPOS FORAM DEVASTADOS POR UMA PRAGA DE RATOS.

ELE FICOU DE EMBOSCADA, ESPERANDO QUE OS RATOS ATACASSEM O PRÓXIMO CAMPO, MAS FORAM RÁPIDOS DEMAIS PARA ELE, EXCETO POR UMA, PRENHE, MUITO LENTA PARA ESCAPAR. EM UMA CENA DE PUNIÇÃO BIZARRA, ELE TENTOU ENFORCAR A RATA, MAS FOI INTERROMPIDO POR UM BISPO, QUE TENTOU IMPEDIR A MORTE DELA. MANAWYDAN RECONHECEU O “BISPO” COMO UM COLEGA MAGO, O QUAL HAVIA DESTRUÍDO DYFED COM FEITIÇOS MALIGNOS POR CONTA DE UM ANTIGO RESSENTIMENTO CONTRA RHIANNON E SEU PRIMEIRO ESPOSO, PWYLL. A “RATA” ERA SUA ESPOSA. MANAWYDAN NEGOCIOU COM ELE A VIDA DELA, EXIGINDO A RESTAURAÇÃO DE DYFED E A LIBERTAÇÃO DE PRYDERI E RHIANNON DA TIGELA ENCANTADA. EM TROCA, MANAWYDAN POUPOU A “RATA”, QUE VOLTOU À FORMA HUMANA.

. TIGELAS MÁGICAS .

QUAL O SIGNIFICADO DA TIGELA DOURADA QUE LANÇA UM FEITIÇO PARALISANTE SOBRE PRYDERI E RHIANNON? TIGELAS, LOUÇAS E CÁLICES DE METAIS PRECIOSOS FORAM SÍMBOLOS IMPORTANTES DE PROSPERIDADE E, TALVEZ, DE FUNÇÃO RELIGIOSA AO LONGO DO COMEÇO DA IDADE DO FERRO E DO PERÍODO CRISTÃO NA GRÃ-BRETANHA E NA EUROPA. NUM EXTREMO DO ESPECTRO ESTÁ A TIGELA FOLHEADA A OURO DE ZÜRICH ALTSTETTEN, FEITA NO SÉCULO VI A.C. A VASILHA FOI DECORADA COM UM FRISO DE CERVO, LEBRES E LUAS CRESCENTES E CHEIAS ALTERNADAS. CERTAMENTE, DEVE TER SIDO UM OBJETO CERIMONIAL, USADO PELO CLERO EM ATIVIDADES RITUAIS, TALVEZ ASSOCIADA À NOITE.

DO OUTRO LADO DA LINHA DE TEMPO CRONOLÓGICO ESTÁ O ESPLÊNDIDO CÁLICE CRISTÃO IRLANDÊS DE PRATA, COM INTERIOR DE OURO, FEITO POR VOLTA DE 700 D.C. E ENCONTRADO EM ARDAGH, CONDADO DE LIMERICK. TIGELAS COMO ESSAS, FOSSEM PAGÃS OU CRISTÃS, NÃO REPRESENTAM APENAS A



Landesmuseum, Zurique
Tigela cinzelada de ouro, século VI a.C., de Zürich Altstettenk,
decorada com lebres, cervos e luas.



National Museum of Ireland, Dublin

O cálice de prata Ardagh, c. 700 d.C., traz os nomes dos apóstolos junto a desenhos celtas elaborados com ornamentos animais.

BEBIDA, MAS TAMBÉM A TRANSFORMAÇÃO. O LICOR É O SUCO DA FRUTA OU O GRÃO TRANSFORMADO EM UMA BEBIDA ALCOÓLICA. DE ACORDO COM A TRADIÇÃO CRISTÃ, UM CÁLICE CONTÉM O VINHO QUE SE TORNA O SANGUE DE CRISTO DURANTE A EUCARISTIA. O ESCRITOR CRISTÃO QUE REGISTROU AS HISTÓRIAS MÍTICAS GALESAS PODE MUITO BEM TER TIDO CÁLICES DE OURO E PRATA EM MENTE QUANDO ESCREVEU SOBRE A VASILHA MÁGICA QUE ENCANTOU PRYDERI E RHIANNON. SE É ASSIM, A HISTÓRIA É UM MARAVILHOSO AMÁLGAMA DE

O Santo Graal

Uma característica icônica e duradoura da literatura celta medieval é a história do Santo Graal. As lendas sobre o Graal não se originaram no País de Gales, mas na França. A descrição mais antiga, de Chrétien de Troyes, data de cerca de 1180. A história do Graal é, principalmente, uma “história de busca”. É apenas um dos romances arturianos franceses. O personagem principal era Percival, um cavaleiro arturiano que, enquanto vagava pela floresta, encontrou um ancião manco que o convidou para seu castelo. Enquanto jantavam lá, Percival testemunhou uma estranha procissão, liderada por um escudeiro carregando uma lança pingando sangue, seguido por uma bela jovem segurando um cálice ou um prato adornado com joias, chamado graal. Depois dela, vieram portadores de velas e um grupo de cortesões vestidos com roupas de luto.

Polido demais para perguntar sobre o que havia visto, Percival foi dormir, e, quando levantou na manhã seguinte, o castelo estava deserto. Ele prosseguiu suas viagens, mas,

ao longo do caminho, encontrou uma jovem que o repreendeu por não perguntar sobre a procissão que havia visto no castelo. Esse encontro levou Percival a uma agonia de dúvida e anseio, e ele começou a longa busca para encontrar novamente o castelo e descobrir o segredo do graal.

Outros autores franceses medievais pegaram a história do graal de Chrétien e a embelezaram, de modo que se entrelaçou com José de Arimateia: a lança pingando sangue pertencera outrora a Longino, o soldado romano presente na Crucificação, e o graal, o cálice usado por José para coletar o sangue de Cristo. De acordo com um ramo da lenda, o graal era identificado como o cálice usado por Cristo na Última Ceia.

TRADIÇÕES PAGÃ E CRISTÃ, NA QUAL ANIMAIS ENCANTADOS IRROMPEM DO ALÉM-MUNDO PARA ATRAIR OS HUMANOS DE VOLTA COM ELES, E A TAÇA DA IGREJA “CRISTÃ” FOI JOGADA NA MISTURA A FIM DE TRANSMITIR UM SUBTEXTO SEMIOCULTO DE PODER CRISTÃO.

. PAÍS DE GALES VS. IRLANDA: A GUERRA DOS MUNDOS .

EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS INDICAM FORTES CONEXÕES ENTRE A IRLANDA E O OESTE DA GRÃ-BRETANHA DO INÍCIO DA PRÉ-HISTÓRIA EM DIANTE. A MITOLOGIA GALESA FAZ REFERÊNCIAS RECORRENTES A LIGAÇÕES COM A IRLANDA QUE NEM SEMPRE SÃO AMIGÁVEIS. UM DOS EVENTOS MAIS CATACLÍSMICOS DESCRITOS EM *OS QUATRO RAMOS DOS MABINOGI* FOI A GRANDE GUERRA ENTRE PAÍS DE GALES E IRLANDA, UM CONFLITO QUE QUASE DESTRUÍU OS DOIS PAÍSES.

UMA FUNÇÃO DO MITO É EXPLICAR AS ORIGENS DE ALIANÇAS E CONFRONTOS ENTRE COMUNIDADES AUTODETERMINADAS. NA SOCIEDADE HIBERNO-BRITÂNICA DO COMEÇO DA IDADE MÉDIA, O MAR IRLANDÊS CONECTAVA EM VEZ DE DIVIDIR AS TERRAS EM SUAS FRONTEIRAS. MAS COMPARTILHAR ESSE “LAGO CELTA” CLARAMENTE TINHA O POTENCIAL PARA TENSÕES, ASSIM COMO PARA TRATADOS DE AMIZADE, PARTICULARMENTE SE GRUPOS RIVAIS ESTIVESSEM COMPETINDO POR TERRA, PESCA OU RECURSOS MINERAIS. O PRINCIPAL FOCO DE “O

SEGUNDO RAMO DOS MABINOGI” É UMA QUERELA ENTRE O REI BRÂN DE HARLECH, NO NORTE DO PAÍS DE GALES, E O REI MATHOOLWCH DA IRLANDA SOBRE O NOIVADO DO ÚLTIMO COM BRANWEN, A IRMÃ DE BRÂN. O COMEÇO DA HISTÓRIA PARECE UM POUCO ARTIFICIAL PARA SUGERIR TENSÃO, UMA VEZ QUE, EMBORA O REI IRLANDÊS ESTIVESSE FAZENDO UMA JORNADA AO PAÍS DE GALES A FIM DE PEDIR A MÃO DE BRANWEN EM CASAMENTO, O SURGIMENTO DE SEUS 13 NAVIOS À COSTA NORTE DO PAÍS DE GALES PARECE VIR COMO UMA SURPRESA TOTAL PARA A CORTE DE HARLECH. NA VERDADE, QUANDO A FROTA É AVISTADA PELA PRIMEIRA VEZ, BRÂN E SEUS HOMENS PENSAM QUE É UMA INVASÃO INIMIGA E SE ARMAM PRONTAMENTE PARA DEFENDER SUA TERRA.

MATHOLWCH GARANTE A BRÂN QUE VIERA EM AMIZADE E TENTA SE CASAR COM BRANWEN. O IRMÃO CONCORDA, E TODOS, GALESES E IRLANDESES, PARTEM PARA ABERFFRAW, NA ILHA DE ANGLESEY, O LOCAL PRINCIPAL DOS LORDES DE GWYNEDD. TALVEZ ESSE LUGAR TENHA SIDO ESCOLHIDO COMO UM CENTRO CERIMONIAL DEVIDO À SUA POSIÇÃO, EM UMA ILHA NO EXTREMO DA GRÃ-BRETANHA: É ISOLADO, COM UMA LINHA COSTEIRA BRUTALMENTE ACIDENTADA, SEPARADA DO CONTINENTE POR UMA FAIXA ESTREITA DE ÁGUA CARACTERIZADA POR CORRENTES PERIGOSAS, E ACESSÍVEL SOMENTE A NAVIOS DE FUNDO PLANO OU PEQUENOS BARCOS. QUANDO TODOS OS CORTESÕES DAS DUAS TERRAS HAVIAM SE REUNIDO, UM GRANDE BANQUETE DE CELEBRAÇÃO COMEÇOU. PORÉM OS BANQUETES TIVERAM DE OCORRER EM TENDAS, PORQUE BRÂN ERA MUITO GRANDE PARA CABER EM QUALQUER PRÉDIO.

MAS UM DESASTRE EM BREVE ESTRAGARIA A FESTIVIDADE, QUANDO EFNISIEN, IRMÃO DE BRANWEN, MUTILOU DE FORMA SELVAGEM OS CAVALOS DE MATHOLWCH EM SUA FÚRIA PELO NOIVADO. O ÚNICO PRESENTE QUE ACALMARIA O NOIVO PRETENDENTE DE BRANWEN ERA A RIQUEZA MAIS VALIOSA DE BRÂN: SEU CALDEIRÃO DE RENASCIMENTO. O CASAMENTO, ENTÃO, OCORREU, E BRANWEN ZARPOU PARA SEU NOVO LAR

NA IRLANDA. MAS O INSULTO DE MATHOLWCH NÃO FORA PERDOADO NEM ESQUECIDO, E BRANWEN SOFREU UM MAU TRATAMENTO SEVERO NA CORTE IRLANDESA. AO SABER DO APURO DA IRMÃ, BRÂN DECLAROU GUERRA À IRLANDA. CALDEIRÕES PODEM SER IMPREVISÍVEIS. MATHOLWCH USOU A VASILHA REGENERADORA DA VIDA DE BRÂN CONTRA ELE. TODA NOITE, SOLDADOS IRLANDESES MORTOS EM BATALHA ERAM IMERSOS NO CALDEIRÃO E EMERGIAM APTOS A LUTAR, PRONTOS PARA VOLTAR À BATALHA. MAS ERAM ZUMBIS, CORPOS NÃO MORTOS QUE NÃO PODIAM FALAR NEM FAZER COISA ALGUMA ALÉM DE LUTAR.

FINALMENTE, O DESTINO DE EFNISIEN, O INSTIGADOR DE TODO O PROBLEMA, E O CALDEIRÃO SE UNIU: EFNISIEN PULOU PARA DENTRO, MATANDO-SE E FAZENDO COM QUE A VASILHA SE PARTISSE EM QUATRO PEDAÇOS. BRANWEN FICOU COM O CORAÇÃO PARTIDO COM TUDO O QUE ACONTECERA, CULPANDO-SE PELA CARNIFICINA. ELA MORREU ÀS MARGENS DO RIO ALAW, PRÓXIMO A HOLYHEAD, DE ONDE PODIA OLHAR SUA PÁTRIA MARITAL A PARTIR DAQUELA DE SEU NASCIMENTO.

NA IRLANDA, AS ÚNICAS PESSOAS DEIXADAS VIVAS APÓS O MASSACRE PELOS GALESES FORAM CINCO MULHERES GRÁVIDAS EM UMA CAVERNA. CADA UMA DEU À LUZ UM MENINO EXATAMENTE AO MESMO TEMPO. QUANDO AS CRIANÇAS CRESCERAM, CADA UMA FEZ SEXO COM A MÃE DA OUTRA E DIVIDIRAM A TERRA EM CINCO LOTES, QUE SE TORNARAM AS CINCO PROVÍNCIAS MEDIEVAIS DA IRLANDA. OS CINCO HOMENS VASCULHARAM A TERRA EM BUSCA DOS ESPÓLIOS DE BATALHAS PASSADAS E FICARAM RICOS COM O OURO E A PRATA QUE ENCONTRARAM. TALVEZ ESSA HISTÓRIA PARTICULAR SE RELACIONE COM A DESCOBERTA, NOS TEMPOS MEDIEVAIS, DE ALGUNS DOS RICOS OBJETOS DE OURO CONHECIDOS DAS IDADES DO BRONZE E DO FERRO DA IRLANDA.

. PEREDUR E A BRUXA .

“Há nove bruxas aqui, amigo”, disse a senhora a Peredur, “com o pai e a mãe delas. São as bruxas de Caerloyw. E, ao nascer do sol, será mais fácil morrermos do que escaparmos. E elas se apropriaram e devastaram a terra, exceto por essa única casa”.

DE “PEREDUR”

O JOVEM HERÓI PEREDUR ERA O SÉTIMO FILHO DE EARL EFROG (O NOME É O DA ANTIGA CIDADE YORK, E EFROG É CREDITADO COMO O FUNDADOR DA CIDADE MEDIEVAL). PEREDUR É, PROVAVELMENTE, O MESMO PERSONAGEM PERCIVAL NO ROMANCE DO GRAAL ARTURIANO DE CHRÉTIEN DE TROYES. EFROG E SEIS DE SEUS FILHOS FORAM MORTOS EM BATALHA; O ÚNICO SOBREVIVENTE FOI PEREDUR. NA HISTÓRIA GALESA, A MÃE DELE BUSCOU PRESERVAR SUA VIDA E, ASSIM, O PEGOU E O ESCONDEU NA FLORESTA. UM DIA, ENQUANTO VAGAVA, O JOVEM ENCONTROU UM DOS CAVALEIROS DE ARTUR. QUANDO CONTOU À MÃE SOBRE ISSO, ELA LHE DISSE PARA IR À CORTE DE ARTUR. APÓS MUITOS REVESES E CONFRONTOS DE COMBATE INDIVIDUAL COM NOBRES, PEREDUR CHEGOU À CORTE EM CAERLEON.

UM TEMA RECORRENTE DA HISTÓRIA DE PEREDUR É O INFINDÁVEL CONFLITO ENTRE BEM E MAL. A REPRESENTAÇÃO MAIS VÍVIDA DO SEGUNDO É PERSONIFICADA PELAS NOVE BRUXAS DE CAERLOYW (GLOUCESTER). NA VERDADE, UMA LINHA SUBJACENTE DE SIGNIFICADO EM “PEREDUR” DIZ RESPEITO ÀS LIGAÇÕES QUE FAZ ENTRE DIFERENTES PARTES DA GRÃ-BRETANHA: NORTE DA INGLATERRA, OESTE E SUDESTE DO PAÍS DE GALES. PEREDUR RECEBEU UMA ADVERTÊNCIA DE UMA SENHORA CONTRA AS NOVE BRUXAS: ESSAS MULHERES INIMIGAS HAVIAM DEVASTADO TODA A TERRA AO REDOR DE SEU CASTELO. AO AMANHECER DO DIA APÓS A ADVERTÊNCIA, PEREDUR ENCONTROU UMA DAS BRUXAS ATACANDO O VIGIA DO CASTELO. O HERÓI INTERVEIO E GOLPEOU SUA CABEÇA. A BRUXA O RECONHECEU, CHAMANDO-O PELO NOME E PREVENDO QUE ESTAVA DESTINADA A SER FERIDA POR ELE. ELA PROSSEGUE, ADVERTINDO-O QUE DEVERIA INSTRUÍ-LO NA ARTE DA

GUERRA. ESSE TREINAMENTO MILITAR POR UMA MULHER É ALTAMENTE REMINISCENTE DA INSTRUÇÃO DO HERÓI ULSTER CÚ CHULAINN EM HABILIDADES



Barbara Crow

Peredur vem em auxílio de um vigia, que está sendo estrangulado por uma das Nove Bruxas de Caerloyw.

O número nove na mitologia galesa

As Nove Bruxas de Peredur apresentam uma das muitas ocasiões na mitologia celta em que números, particularmente três e seus múltiplos, eram altamente carregados de importância sobrenatural. A excursão de Artur a Annwfn (o Além-Mundo galês), como relatado em “Os espólios de Annwfn”, envolve um encontro com nove virgens sagradas que cuidavam de um caldeirão mágico que Artur tenta roubar. Mais de mil anos antes, o autor romano Pompônio Mela escrevera sobre outro conjunto de nove sacerdotisas virgens, que habitavam uma das ilhas da Sicília, no extremo oeste da Cornualha. Essas mulheres serviam como um oráculo famoso e também possuíam poder de prever o futuro, curar doentes e, inclusive, controlar o mar, o vento e o clima.

DE BATALHA POR SCÁTHACH, CUJO NOME, “A SOMBRIA”, PROCLAMA SEU STATUS (CF. P. 106-108) SOBRENATURAL. COMO AS BRUXAS DE PEREDUR, SCÁTHACH TAMBÉM ERA UMA VIDENTE. PEREDUR EXTRAIU DA BRUXA A PROMESSA DE QUE A SENHORA DAS TERRAS DO CASTELO NÃO FOSSE MAIS PREJUDICADA. ELE, DEPOIS, VIVEU COM AS NOVE BRUXAS POR TRÊS SEMANAS, ENQUANTO RECEBEU DELAS INSTRUÇÃO NA ARTE DA GUERRA.

ALGUM TEMPO DEPOIS, O HERÓI DESCOBRIU QUE AS BRUXAS ESTAVAM ATIVAS NOVAMENTE, DESSA VEZ ATACANDO A PRÓPRIA FAMÍLIA DE PEREDUR, MATANDO UM PRIMO E MUTILANDO UM TIO. PEREDUR RECRUTOU A AJUDA DE ARTUR E UM PARCEIRO CAVALEIRO GWALCHMAI, LEVANDO UM BANDO DE GUERREIROS PARA COMBATER AS BRUXAS. AS MULHERES PROFETIZARAM QUE PEREDUR E SEU EXÉRCITO AS DESTRUÍRIAM, E ASSIM ACONTECEU. AS BRUXAS DE CAERLOYW PARECEM TER TIDO EXATAMENTE AS MESMAS FUNÇÕES QUE AS FÚRIAS DE BATALHA IRLANDESAS, A BADBH E A MORRÍGAN: ELAS ERAM PROFETISAS, ASSOCIADAS À BATALHA, INTENSAMENTE DESTRUTIVAS; E SEU DESTINO ESTAVA ESTREITAMENTE VINCULADO AOS HERÓIS JOVENS, EM UMA RELAÇÃO DICOTÔMICA ENTRE BEM E MAL.

. O ENIGMA DE ARTUR .

“Segue teu caminho”, disse ela, “para a corte de Artur, onde estão os melhores, os mais generosos e bravos homens. Onde quer que vejas uma igreja, recita teu Pai-nosso a ela. Se veres carne e bebida, e estando tu em necessidade e se não te forem dadas por cortesia e boa vontade, apropria-te delas. Se ouvires um grito, vai em sua direção, e do grito de uma mulher sobre qualquer grito no mundo.”

DE “PEREDUR”

ARTUR É UMA FIGURA PERSISTENTEMENTE ICÔNICA NOS MITOS E NAS HISTÓRIAS MEDIEVAIS. NOS MITOS GALESES, ELE É ASSOCIADO A UMA MISTURA CURIOSA DE CRISTIANISMO E MAGIA PAGÃ. DEUS É FREQUENTEMENTE MENCIONADO, MAS ESTÁ EM MEIO A ANIMAIS ENCANTADOS E CALDEIRÕES MÁGICOS. O NOME DE

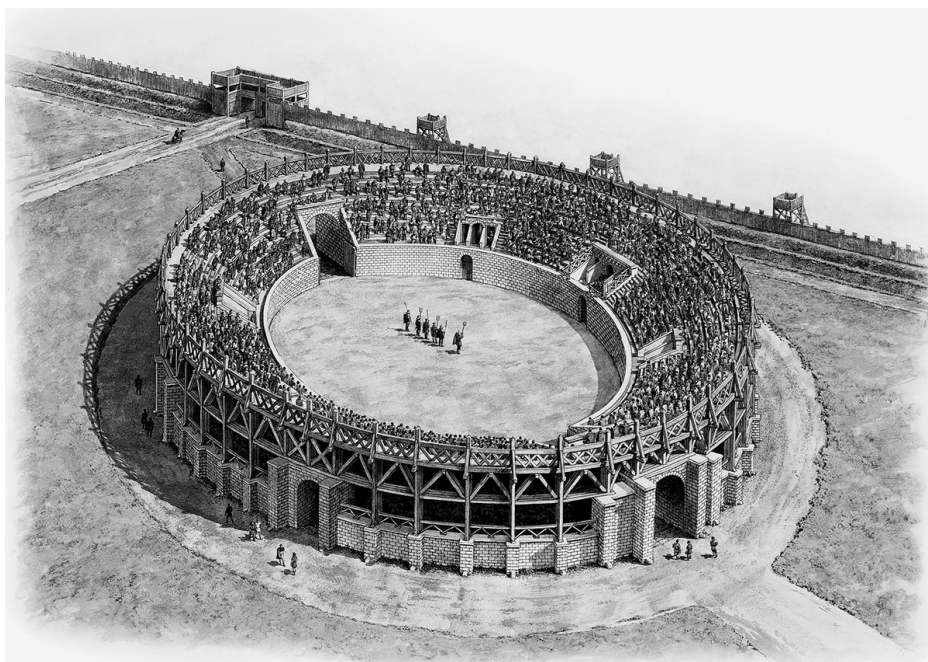
Artur e o sonho de Rhonabwy

A história mítica galesa conhecida como “O sonho de Rhonabwy” data do século XIII em sua forma escrita e diz respeito ao reino de Powys e seu governante Madawg, cujo irmão, Iorwoerth, encrenqueiro, buscava depor o governante legal atacando o interior e seu povo. Madawg convocou seus seguidores para procurar por Iorwoerth, e um desses era Rhonabwy. Como seu nome indica, a história é tecida em torno de um sonho que esse homem teve enquanto dormia sobre uma pele de boi durante a batalha, no qual teve uma complexa visão.

Artur era uma pessoa proeminente no sonho, e é referido como o imperador da Grã-Bretanha, cuja inimizade com Iddawg, o “Enrolador da Grã-Bretanha”, levou à Batalha de Camlann, por volta de 540 a.C. (Essa batalha entre os britânicos cristãos e os saxões pagãos é conhecida, historicamente, a partir dos Anais de Páscoa.) Uma das características sobrenaturais do “Sonho” é o exército mágico de gralhas negras de Owen que lutou contra os guerreiros de Artur enquanto os dois homens estavam jogando o antigo jogo de tabuleiro de gwyddbwyll. O exército de gralhas negras venceu, mas a paz foi estabelecida entre os dois. Quando o jogo terminou, Rhonabwy acordou de seu sonho, tendo dormido por três dias e três noites.

ARTUR É ASSOCIADO A VÁRIOS LOCAIS, INCLUINDO CAERLEON (SEU ANFITEATRO ROMANO FOI IMAGINADO COMO SENDO A TÁVOLA REDONDA ORIGINAL), O MONASTÉRIO CELTA EM TINTAGEL, NA CORNUALHA, E A ABADIA GLASTONBURY, EM SOMERSET. MUITOS NOMES DE LUGARES REIVINDICAM ASSOCIAÇÃO: DA PEDRA DE ARTUR, UMA CÂMARA MORTUÁRIA DO NEOLÍTICO EM HEREFORDSHIRE, À CADEIRA DE ARTUR, UMA FORTIFICAÇÃO DA IDADE DO FERRO EM EDIMBURGO. AS PRINCIPAIS HISTÓRIAS ARTURIANAS ESTÃO CONTIDAS NOS ROMANCES FRANCESES MEDIEVAIS, PRINCIPALMENTE AQUELAS COMPILADAS POR CHRÉTIEN DE TROYES NO FIM DO SÉCULO XII. MAS ARTUR É MENCIONADO EM VÁRIAS HISTÓRIAS MITOLÓGICAS GALESAS, INCLUINDO “CULHWCH E OLWEN” E “PEREDUR”. ELE ESTÁ SEMPRE PRESENTE COMO UMA FIGURA HEROICA MAIOR QUE A VIDA, UM EXÍMIO GUERREIRO CERCADO POR CAVALEIROS GALANTES.

NAS FONTES HISTÓRICAS ANTIGAS, COMO *HISTORIA BRITTONUM*, DE NÊNIO, DO SÉCULO IX, ARTUR É APRESENTADO COMO UM DEFENSOR DA GRÃ-BRETANHA CONTRA INVASORES ESTRANGEIROS, FOSSEM DO NORTE, DO OESTE OU DO LESTE. COMO UMA FIGURA HISTÓRICA, SUA VITÓRIA MAIS IMPORTANTE FOI CONTRA OS INGLESES NO MONTE BADON, PRÓXIMO A BATH, NO COMEÇO DO SÉCULO VI. ELE NÃO ERA UM REI NEM O FUNDADOR DE UMA DINASTIA. ERA UM LÍDER DE GUERRA, O CHEFE DE UM GRUPO DE PEQUENOS REINOS QUE EMERGIRAM NA GRÃ-BRETANHA LOGO APÓS SUA SEPARAÇÃO DO IMPÉRIO ROMANO, NO COMEÇO DO SÉCULO V. AS LENDAS QUE SE AGRUPAM EM TORNO DE ARTUR SÃO MUITO MAIS IMPORTANTES DO QUE ELE PRÓPRIO. A FIGURA HISTÓRICA VIVA DE ARTUR INSPIROU TODA UMA CONSTELAÇÃO DE HISTÓRIAS SOBRE O CAVALHEIRISMO, O HEROÍSMO E AS HABILIDADES SUPERIORES DE COMBATE MEDIEVAIS QUE SE ESTENDIA NÃO APENAS AO PAÍS DE GALES COMO TAMBÉM A TODA GRÃ-BRETANHA E ALÉM.



© Crown Copyright (2014) Visit Wales

Reconstrução do anfiteatro romano em Caerleon, País de Gales, como pode ter sido no fim do século I ou no começo do século II d.C.

A PORÇÃO DO CAMPEÃO: HERÓIS MÍTICOS

Quando muitas pessoas jantam juntas, elas se sentam ao redor em um círculo com o homem mais influente no centro... se ele superar os outros em habilidades bélicas, nobreza de família ou riqueza... Quando os melhores cortes de carne eram servidos, o herói mais corajoso pegava o pedaço da coxa, e se outro homem o reivindicava, eles se levantavam e lutavam um combate individual até a morte.

ATENEU IV

NO SÉCULO III D.C., O ESCRITOR GREGO ATENEU REGISTROU UMA SÉRIE DE PRÁTICAS QUE COSTUMAVAM SER SEGUIDAS PELOS GAULESES, SEM MENCIONAR A IMPORTÂNCIA DO BANQUETE E DE ESCOLHER HORAS DE REFEIÇÕES COMUNAIS PARA HONRAR SEUS MAIORES GUERREIROS. O FOCO DESSES BANQUETES ERA A CARNE, QUE, DE ACORDO COM O ESCRITOR ANTERIOR DIODORO, ERA COZIDA EM CALDEIRÕES E ASSADA EM ESPETOS. A BEBIDA ALCOÓLICA EM UMA CANECA ERA COMPARTILHADA PASSANDO DE HOMEM A HOMEM, MAS O VENCEDOR SUPREMO ERA SEMPRE HONRADO COM A MELHOR PORÇÃO DE CARNE. AS PESSOAS COMIAM A CARNE PEGANDO PEDAÇOS GRANDES DELA EM AMBAS AS MÃOS E DANDO MORDIDAS GRANDES.

DOIS ELEMENTOS DOS COMENTÁRIOS DESSES AUTORES CLÁSSICOS SÃO IM-

PORTANTES PARA A MITOLOGIA CELTA: A REFEIÇÃO E A BEBIDA COMPARTILHADAS, E A “PORÇÃO DO CAMPEÃO”. AMBOS OS TEMAS DESEMPENHAM PAPÉIS IMPORTANTES NA LITERATURA MÍTICA IRLANDESA E GALESA, E O EXCESSIVO CONSUMO, TANTO DE CARNE — PARTICULARMENTE DE PORCO — QUANTO DE BEBIDA, É ASSOCIADO AOS ALÉM-MUNDOS GALÊS E IRLANDÊS. AINDA MAIS IMPORTANTE, A SELEÇÃO E O APOIO DE UM REI IRLANDÊS DEPENDIAM DE SUA

GENEROSIDADE AO POVO E DE SUA CAPACIDADE EM PROVER PRESENTES AOS SEUS NOBRES. UM REI, BRES, FRACASSOU MISERAVELMENTE: SUA MESQUINHEZ ERA LENDÁRIA E FOI ALEGADAMENTE A CAUSA DIRETA DO FRACASSO DA COLHEITA, UMA INDICAÇÃO DE QUE A PRÓPRIA ÍRLANDA HAVIA LHE DADO AS COSTAS E RETIRADO SUA SOBERANIA.

. A BEBIDA DO PODER NA IDADE DO FERRO EUROPEIA .

CONSUMIDO AO EXCESSO, O ÁLCOOL, COMO QUALQUER DROGA PSICOTRÓPICA, PODE CONFUNDIR AS MENTES E INDUZIR A EXPERIÊNCIAS “FORA DO CORPO”. NA EUROPA PRÉ-HISTÓRICA TARDIA, A BEBIDA PARECE ESTAR ESPECIALMENTE ASSOCIADA A RITUAIS FUNERÁRIOS E A OCASIÕES CERIMONIAIS, TALVEZ PORQUE, SEGUNDO A CRENÇA, SEJA UM MEIO DE FAZER CONTATO COM O MUNDO DOS ESPÍRITOS. AO LONGO DA IDADE DO FERRO BRITÂNICA E EUROPEIA, HAVIA UM HÁBITO PERSISTENTE DE ENTERRAR OS MORTOS DA ELITE COM UTENSÍLIOS DE COMIDA E BEBIDA, NÃO APENAS PARA UM INDIVÍDUO, MAS PARA FESTAS DE JANTARES, SIMILARES AOS SYMPOSIA, OS CLUBES MASCULINOS DA GRÉCIA ANTIGA. A TUMBA DE UM CHEFE TRIBAL QUE MORREU POR VOLTA DE 550 A.C. EM HOCHDORF, NA ALEMANHA, CONTINHA UM SOFÁ SOBRE O QUAL JAZIA O CORPO, JUNTO A UM SERVIÇO DE JANTAR PARA NOVE E UM GRANDE CALDEIRÃO GREGO COM 300 LITROS DE HIDROMEL. NOVE CHIFRES DE BEBER ESTAVAM PENDURADOS NAS PAREDES DA TUMBA, E O CHIFRE DE BEBER DO PRÓPRIO CHEFE TRIBAL, COLOCADO ACIMA DE SUA CABEÇA, TINHA UMA CAPACIDADE DE 5,5 LITROS DE BEBIDA.

GRUPOS DE FUNERAIS DE CREMAÇÃO DE *STATUS* ELEVADO NO SUDESTE DA INGLATERRA E DO NORTE DA GÁLIA EXIBEM A PREOCUPAÇÃO RECORRENTE COM O BANQUETE FUNERÁRIO. AQUI, A ÊNFASE ERA NO VINHO MEDITERRÂNEO, E AS ÂNFORAS (VASILHAS DE CERÂMICA PARA O TRANSPORTE DO VINHO) ERAM COLOCADAS EM TUMBAS, JUNTO A CÁLICES, COADORES DE VINHO, JARROS PARA ÓLEO DE OLIVA E BALDES

CILÍNDRICOS CONTENDO BEBIDA LOCAL, CERVEJA OU SUCOS DE FRUTAS FERMENTADAS. O PROPÓSITO DE ENTERRAR ESSE MATERIAL ERA O DE ENFATIZAR A IMPORTÂNCIA DO CONSUMO ABUNDANTE DE BEBIDA, E TALVEZ O FOCO DESSES FUNERAIS FOSSE SE COMUNICAR COM OS DEUSES E, ASSIM, FACILITAR O RITO DE PASSAGEM PARA OS FALECIDOS, DE MODO QUE PUDESSEM ENTRAR NO ALÉM-MUNDO SEM DIFICULDADES.

AS EVIDÊNCIAS DA IDADE DO FERRO PARA BANQUETES DE LARGA ESCALA SÃO TAMBÉM REFLETIDAS NA IRLANDA ANTIGA. COPOS DE BEBIDA BEM-FEITOS, COMO O DE KESHCARRIGAN, NO CONDADO DE LEITRIM, COM SUA ALÇA DE CABEÇA DE PÁSSARO, PODERIAM PERTENCER AO PERÍODO DA IDADE DO FERRO OU AO COMEÇO DA ERA CRISTÃ, E ERAM CLARAMENTE PARA OCASIÕES MAIS IMPORTANTES DO QUE O USO DOMÉSTICO DIÁRIO. A GRANDE CANECA DE CARRICKFERGUS, NO CONDADO DE ANTRIM, COMO SUAS EQUIVALENTES DO FIM DA IDADE DO FERRO DO PAÍS DE GALES, FOI CONCEBIDA PARA PASSAR DE MÃO EM MÃO COM UMA BEBIDA COMPARTILHADA, COMO DESCRITO POR DIODORO. TALVEZ, VASILHAS DE BEBIDA COMO ESSAS FOSSEM USADAS EM EVENTOS RELIGIOSOS COMUNITÁRIOS E DEPOIS PODEM TER SIDO TAMBÉM ENORMEMENTE CARREGADAS DE SANTIDADE OU DE FORÇA ESPIRITUAL PARA PERMANECER EM CIRCULAÇÃO, DE MODO QUE RECEBIAM UM ENTERRO HONORÁVEL EM PÂNTANOS (CONSIDERAVA-SE QUE A ÁGUA FOSSE UMA PASSAGEM ENTRE OS MUNDOS DE PESSOAS E ESPÍRITOS). MAS QUE AFIRMAÇÃO MAIOR SOBRE A IMPORTÂNCIA DO BANQUETE PODERIA SER ENCONTRADA DO QUE O ENORME CHIFRE DE BEBIDA IRLANDÊS COM BORDA DE BRONZE DO SÉCULO XII, O CHIFRE DE KAVANAGH CHARTER, QUE SERIA USADO, 300 ANOS DEPOIS, COMO BASE PARA LEGITIMAR UMA REIVINDICAÇÃO AO REINO DE LEINSTER?



National Museum of Ireland, Dublin
O Chifre Kavanagh, usado na cerimônia de posse do Rei Kavanagh de Leinster,
Irlanda, no século XII d.C.

• O BANQUETE DO ALÉM-MUNDO •

O porco do Mac Da Thó foi sacrificado para o banquete. Esse porco fora nutrido por sessenta vacas leiteiras por sete anos, e foi trazido ao banquete com quarenta bois colocados sobre ele.

Do *TÁIN BÓ CUAILNGE*

A MITOLOGIA IRLANDESA E GALESA CONTÉM REFERÊNCIAS CONSTANTES A UM ALÉM-MUNDO DE BANQUETES E CAÇAS INCESSANTES. NA IRLANDA, OS NÚCLEOS DO BANQUETE ERAM CALDEIRÕES DE COMIDA SEMPRE REPONÍVEIS E PORCOS AUTORREGENERANTES. CADA DEIDADE TINHA SUA PRÓPRIA HOSPEDARIA DE *SÍDH*, E, EM CADA UMA, O BANQUETE ERA CENTRAL. UMA HISTÓRIA IRLANDESA, A “HOSPEDARIA DE DA DERGA”, PINTA UMA IMAGEM ASSUSTADORA DE UM “ASSADO DE PORCO”, EM QUE O MESMO PORCO ERA SACRIFICADO E COMIDO A CADA DIA, OU SEJA, ELE

RENASCIA E ERA MORTO NOVAMENTE; AQUI, O SENHOR DO BANQUETE É DESCRITO COMO UM HOMEM CARREGANDO UM PORCO SOBRE SEU OMBRO, COZIDO, MAS AINDA GUINCHANDO. ELE APARECIA A CONAIRE, UM REI ULSTER, COMO UM HOMEM MONSTRUOSO COM UM OLHO, UMA MÃO E UM PÉ, COM CANELAS TÃO GROSSAS QUANTO CANGAS E NÁDEGAS DO TAMANHO DE ENORMES QUEIJOS, TODAS ESSAS ANORMALIDADES CARACTERIZANDO-O COMO PERTENCENDO AO ALÉM-MUNDO.

UMA HISTÓRIA NO *CICLO DO ULSTER* CHAMADA “O PORCO DE MAC DA THÓ” É ESPECIFICAMENTE SOBRE A PORÇÃO DE CARNE DE PORCO DO CAMPEÃO, USADA COMO UM FOCO NA INTENSA INIMIZADE ENTRE ULSTER E CONNACHT. MAC DA THÓ ERA UM REI DE LEINSTER QUE POSSUÍA UM ENORME CÃO QUE ERA COBIÇADO PELO POVO DAS DUAS PROVÍNCIAS. O REI PROMETEU PRESENTEAR O CÃO AO POVO DE AMBAS. QUANDO AMBOS VIERAM RECLAMAR O ANIMAL, O REI DE LEINSTER CONVIDOU-OS A PARTICIPAR DE UM BANQUETE EM SEU GRANDE SALÃO, NO QUAL A PEÇA CENTRAL ERA UM PORCO GIGANTE ASSANDO. ALTERCAÇÕES IRROMPERAM ENTRE OS GUERREIROS DE ULSTER E CONNACHT SOBRE QUEM DEVERIA SER PRESENTEADO COM A PORÇÃO DO CAMPEÃO, E MAC DA THÓ SOLTOU SEU CÃO PARA VER QUE LADO ELE APOIAVA: O CACHORRO ESCOLHEU OS HOMENS DE ULSTER, E OS DE CONNACHT FORAM DERROTADOS. DADO QUE A HISTÓRIA ERA PARTE DO *CICLO DO ULSTER*, O RESULTADO DIFICILMENTE SURPREENDE.

PORCOS ENCANTADOS

A história do Novo Testamento bíblico do porco Gadarene é uma história de possessão. Quando Jesus expulsa uma “legião” de demônios de um homem doente, ele envia os espíritos para um rebanho de suínos, que, depois, enlouquecem e se jogam de um penhasco para a morte. Como veremos no capítulo 6, porcos encantados são um tema comum nos mitos celtas, e isso se deve, provavelmente, ao fato de a carne de porco ter sido um alimento simbólico e de *status* elevado e porque o javali selvagem era considerado o mais bravo dos animais.

A ênfase na carne de porco nas histórias míticas irlandesas corresponde à sua aparição no registro arqueológico britânico e europeu da Idade do Ferro como carne de

status elevado. Juntas de carne de porco eram frequentemente colocadas com os mortos entre os pertences da tumba, cuja riqueza indica a posição elevada da pessoa morta. Um grupo distinto de tumbas são as assim

Musée d'Archéologie Nationale, St-Germain-en-Laye

Figura de pedra de um homem vestindo um torc (colar) do fim da Idade do Ferro, com um javali selvagem caminhando ao longo de seu dorso.

chamadas “tumbas com biga”, de meados da Idade do Ferro tardia, encontradas, basicamente, no leste de Yorkshire e na região do Marne, leste da França. Características dessas tumbas incluem o sepultamento de um homem ou uma mulher junto com uma carroça de duas rodas leve, inteira ou desmontada, pertences funerários de metal, incluindo armas ou itens pessoais, e os restos dos lados da carne de porco.

A reverência e a aceitação da bravura de javalis selvagens é demonstrada pelo uso do javali como um emblema por guerreiros da Idade do Ferro, que usavam símbolos ou elmos e escudos quando em batalha. Durante o século I a.C., alguém fez uma oferenda, talvez aos deuses da vitória, no rio de Lincolnshire, Withan, de um escudo adornado com uma imagem fantástica de um javali. Trombetas de guerra, chamadas carnyces, com suas bocas da forma de cabeças de javalis, eram levadas à batalha, fazendo um ruído tão assustador e confuso que os escritores clássicos comentavam que essa guerra psicológica no campo de batalha era quase sempre tão efetiva quanto uma arma.



BANQUETES TAMBÉM TIVERAM SEU LUGAR NO ALÉM-MUNDO GALÊS. A DESCRIÇÃO MAIS VÍVIDA APARECE EM “O PRIMEIRO RAMO DOS

MABINOGI”, QUANDO PWYLL, O SENHOR HEROICO DE DYFED, MUDA DE LUGAR COM ARAWN, REI DO ALÉM-MUNDO, POR UM ANO E UM DIA. QUANDO PWYLL CHEGOU, ENCONTROU A CORTE MAIS ABUNDANTE QUE JAMAIS VIRA, COM GRANDES SALÕES, ESCUDEIROS QUE O ESPERAVAM, A RAINHA DE ARAWN VESTIDA EM RICA SEDA BORDADA COM FIOS DE OURO, CAVALEIROS E SENHORAS COM JOIAS, E MESAS REPLETAS DE COMIDA E BEBIDA, CUJA ABUNDÂNCIA JAMAIS ENCONTRARA ANTES. PWYLL PASSOU SEU ANO CAÇANDO, CELEBRANDO, CANTANDO E CONVERSANDO.

. O HERÓI CELTA .

HERÓIS SÃO CENTRAIS AO MITO, PORQUE SÃO SUPER-HUMANOS, SEMIDIVINOS E ELIMINAM A DIVISÃO ENTRE O MUNDO MATERIAL E O ESPIRITUAL. ESSES PERSONAGENS “INTANGÍVEIS” HÍBRIDOS, ARGUTOS SÃO IMENSAMENTE PODEROSOS, MAS TAMBÉM VULNERÁVEIS, PORQUE NÃO PERTENCEM A NENHUM GRUPO, E OS DEUSES NÃO CONSEGUEM RESISTIR A METER-SE COM ELES, MUITAS VEZES USANDO-OS EM DISPUTAS PELA SUPREMACIA DIVINA. VEMOS ISSO NA MITOLOGIA CLÁSSICA, NO TRATAMENTO DE “GRANDES HOMENS”, COM AQUILES, HÉRCULES E ÊNÉAS.

NA MITOLOGIA CELTA, HERÓIS – QUASE TODOS HOMENS – ERAM O EPÍTOME, O IDEAL PLATÔNICO DAS VIRTUDES MASCULINAS. ALGUNS, COMO O BRÂN GALÊS, ERAM GIGANTES; OUTROS, DOS QUAIS O HERÓI ULSTER CÚ CHULAINN É O MAIS PROEMINENTE, TINHAM QUALIDADES SOBRE-HUMANAS COMO GUERREIROS, MESMO DURANTE UMA INFÂNCIA ESTRANHAMENTE PRECOCE.

Heróis e combate individual

*Ele se ergue no campo de batalha
em couraça e manto vermelho.*

*Pela sinistra roda da biga;
o Homem Deformado distribui morte...*

*Ele destruirá multidões inteiras;
em denso massacre.*

Aos milhares vocês entregarão suas cabeças.

Eu sou Fedelm. Eu nada oculto.

Do *TÁIN BÓ CUAILNGE*

ASSIM, A PROFETISA FEDELMA AVISOU MEDBH SOBRE A PROEZA INDIVIDUAL EM BATALHA DO HERÓI DE ULSTER, CÚ CHULAINN (CF. ADIANTE). A PEÇA CENTRAL DAS HISTÓRIAS EM PROSA MÍTICA ULSTER É O *TÁIN BÓ CUAILNGE*, A SAGA DA GUERRA ENTRE OS GRANDES ESTADOS IRLANDESES DE ULSTER, CUJO REI ERA CONCHOBAR, E CONNACHT (CONNAUGHT), GOVERNADO PELA RAINHA MEDBH. O CONFLITO DURADOURO ENTRE OS DOIS IRROMPEU DEVIDO A UMA RIVALIDADE ENTRE DOIS GRANDES TOUROS: DONN (MARROM), DE ULSTER, E FINNBHENNACH, O TOURO “DE CHIFRES BRANCOS”, DE CONNACHT. EMBORA O TOURO DE MEDBH FOSSE RECONHECIDO POR SUA CORAGEM E IMPETUOSIDADE, ELA COBIÇAVA DONN E TENTOU “TOMÁ-LO EMPRESTADO”. QUANDO O POVO DE ULSTER RECUSOU, A RAINHA REUNIU UM GRANDE EXÉRCITO PARA INVADIR ULSTER E ROUBAR DONN, E A GRANDE GUERRA INICIOU. O POVO DE ULSTER ESTAVA EM DESVANTAGEM DEVIDO A UMA MALDIÇÃO QUE OS TORNOU TÃO FRACOS QUANTO AS MULHERES EM TRABALHO DE PARTO. O ÚNICO HOMEM ISENTO DESSA MALDIÇÃO ERA CÚ CHULAINN, E ELE, COMO O HERÓI SUPER-HUMANO QUE ERA, TOMOU O PODER DE CONNACHT SOZINHO, COM A AJUDA DE SEU AVATAR DIVINO, A DEUSA DA BATALHA BADBH. OS DOIS TOUROS TAMBÉM LUTARAM ENTRE SI: DONN, DE ULSTER, MATOU O TOURO DE CHIFRES BRANCOS DE MEDBH, MAS, DEPOIS, MORREU DE EXAUSTÃO.

O COMBATE INDIVIDUAL E O HERÓI INDIVIDUAL SÃO TROPOS COMUNS NA MITOLOGIA: BASTA LEMBRAR A BATALHA ENTRE AQUILES E HEITOR AOS PORTÕES DE TROIA, E DE DAVI E DO GIGANTE FILISTEU GOLIAS NO ANTIGO TESTAMENTO BÍBLICO. AO DESCREVER COMO BATALHAS ERAM

TRAVADAS ENTRE OS GAULESES DA IDADE DO FERRO NO SÉCULO I A.C., ESCRITORES CLÁSSICOS SE REFEREM APENAS A ESSA FORMA DE PRELIMINARES: AS LINHAS DE BATALHA SERIAM ORDENADAS, E CADA LADO APRESENTARIA UM HERÓI PARA LUTAR UM COMBATE INDIVIDUAL. POR VEZES, ISSO NÃO IRIA ALÉM DE FANFARRONICE E PAVONEAMENTO, EXIBIÇÃO DE ARMADURAS DE QUALIDADE, AMEAÇAS E TROCA DE PALAVRAS BELIGERANTES. MAS, SE O COMBATE FÍSICO OCORRESSE, SEU RESULTADO, MUITAS VEZES, DECIDIA A VITÓRIA OU A DERROTA SEM DERRAMAMENTO DE SANGUE GERAL. O PAPEL DO HERÓI COMO UM CAMPEÃO DE BATALHA ERA, PORTANTO, SUPREMAMENTE IMPORTANTE PARA AS COMUNIDADES, NÃO APENAS PELO *STATUS*, MAS TAMBÉM POR AJUDAR A EVITAR O DESPERDÍCIO DO EFETIVO LIMITADO.

. CÚ CHULAINN: O CÃO DE CULANN .

“Até que o cão cresça para fazer esse trabalho, serei seu cão e guardarei você e seus animais. E guardarei toda Planície Muirthemne. Nenhuma manada ou rebanho deixará meu cuidado sem que eu saiba.”

“Cúchulainn será seu nome, o cão de Culann”, disse Cathbad.

Do *TÁIN BÓ CUAILNGE*

O HERÓI SUPREMO DE ULSTER, CÚ CHULAINN, É DESCRITO COMO MAIOR QUE A VIDA E DE *STATUS* SOBRENATURAL. SUA PATERNIDADE ERA INCERTA, MAS ELE, PROVAVELMENTE, ERA FILHO DE LUGH, DEUS DA LUZ E DAS ARTES. COMO CABE A UM GIGANTE ENTRE MORTAIS, SUA INFÂNCIA FOI MARCADA POR ATOS MEMORÁVEIS, COMO AQUELE EM QUE, COM APENAS CINCO ANOS, ELE DERROTOU SOZINHO 50 JOVENS BRIGADEIROS DO REI CONCHOBAR. ENQUANTO AINDA ERA CRIANÇA, EXIGIU QUE LHE DESSEM ARMAS E SE TORNOU UM GUERREIRO COMPLETAMENTE MADURO; APÓS DESPEDAÇAR 15 CONJUNTOS DE ARMAS, FINALMENTE ACEITOU AQUELAS QUE PERTENCERAM AO PRÓPRIO REI, MAS NÃO ANTES DE TEREM SIDO REFORÇADAS PARA TORNÁ-LAS FORTES O BASTANTE PARA RESISTIR

AO VIGOR DE SEU NOVO DONO INFANTE. A EXTREMA PRECOCIDADE DE CÚ CHULAINN TAMBÉM ERA INDICADA POR SUA APARÊNCIA FÍSICA. NÃO ERA SÓ EXTRAORDINARIAMENTE BONITO, MAS TAMBÉM TINHA ANOMALIAS FÍSICAS: CABELO DE TRÊS CORES, SETE PUPILAS EM CADA OLHO E SETE DEDOS EM CADA MÃO E PÉ.

O TERMO “CÚ” SIGNIFICA “CÃO” EM IRLANDÊS E ERA MUITAS VEZES USADO COMO UMA FORMA DE TÍTULO PRIVILEGIADO PARA GUERREIROS PARTICULARMENTE VALOROSOS E HABILIDOSOS. O NOME DE CÚ CHULAINN ERA SÉTANTA, MAS ADQUIRIU SUA ALCUNHA DE UM MODO CURIOSO. DURANTE SUA INFÂNCIA, MATOU O CÃO DE CULANN O FERREIRO E, COMO UMA PENA AUTOIMPOSTA, PROMETEU ATUAR NO LUGAR DO CÃO E GUARDAR A FORJA, A PONTO DE SE NOMEAR COMO O CÃO DE CULANN.

ESSA ASSOCIAÇÃO SE MOSTRARIA A RUÍNA DE CÚ CHULAINN, POIS, DEVIDO À SUA PROMESSA, LHE FOI IMPOSTA A *GEIS*, OU A PROIBIÇÃO DE NUNCA CONSUMIR CARNE DE CÃO. VIOLAR UMA *GEIS*, USUALMENTE, ENVOLVIA DESASTRE PESSOAL, E, NA VERDADE, EM DIREÇÃO AO FIM DA VIDA DO HERÓI, ELE FOI FORÇADO A VIOLÁ-LA, A FIM DE EVITAR VIOLAR OUTRO TABU, O DE RECUSAR HOSPITALIDADE. NESSA OCASIÃO, SERVIRAM-LHE CARNE DE CÃO EM UMA REFEIÇÃO PARA A QUAL HAVIA SIDO CONVIDADO, E, ASSIM, FOI DEFRONTADO POR UM DILEMA DO QUAL ERA IMPOSSÍVEL ESCAPAR. AO TER COMIDO A CARNE QUE LHE FORA OFERECIDA, SEU DESTINO ESTAVA DETERMINADO: NÃO MUITO DEPOIS, FOI MORTO EM BATALHA.

A AFINIDADE DE CÚ CHULAINN COM ANIMAIS MARCOU-O COMO UM HERÓI SOBRENATURAL. ASSIM COMO COM CÃES, CAVALOS TAMBÉM ERAM UMA ASSOCIAÇÃO-CHAVE. DOIS POTROS NASCERAM EXATAMENTE NO MESMO MOMENTO QUE O HERÓI E CRESCERAM COM ELE, TORNANDO-SE OS CAVALOS DE SUA BIGA. ELES FORAM NOMEADOS CINZA DE MACHA E NEGRO DE SAINGLIU. SEUS DESTINOS ESTAVAM INEXTRICAVELMENTE

ENTRELAÇADOS COM O SEU: ANTES DE SUA BATALHA FINAL, FATAL, CINZA CHOROU LÁGRIMAS DE SANGUE.

O treinamento de Scáthach

O JOVEM CÚ CHULAINN FOI INSTRUÍDO NA ARTE DA GUERRA POR UMA MULHER CHAMADA SCÁTHACH, CUJO NOME SIGNIFICA “AQUELA QUE CAMINHA NA SOMBRA”. ELA ERA NÃO APENAS UMA ASSUSTADORA TREINADORA DE BATALHA, MAS TAMBÉM UMA VIDENTE QUE PODIA USAR SEUS PODERES DE ADIVINHAÇÃO PARA PREVER EVENTOS FUTUROS. SEU ENSINO FOI TÃO SOBERBO QUE TRANSFORMOU CÚ CHULAINN EM UMA MÁQUINA DE LUTA QUE NINGUÉM PODIA

SENHORES DE CÃES DIVINOS NA GRÃ-BRETANHA ROMANA

Uma deidade adorada em um santuário em Nettleton Shrub, em Wiltshire, era chamada Apollo Cunomaglus, “o Senhor dos Cães”. Um deus caçador anônimo de Southwark, em Londres, é retratado de pé entre dois grandes cães em uma escultura de pedra. Essas são apenas duas das deidades locais associadas à caça na Grã-Bretanha romana. Os cães parecem ter sido centrais ao seu culto, e é possível que a afinidade entre cães e deidades apresentada nessa evidência, de algum modo, se nutra no mito de Cú Chulainn.

De acordo com muitas tradições caçadoras, o caçador era especial, alguém que necessitava estar separado dos outros e se manter puro e celibatário antes da caça. A relação entre caçador e caçado era

também complexa. Era necessário mostrar respeito à presa caçada; de outro modo, os rebanhos de cervos não retornariam para ser novamente caçados. Assim, a caça encapsulava conexões intrincadas e, aparentemente, contraditórias entre seus participantes. De algum modo, o cão caçador poderia ser percebido como um intermediário, assim como os grupos de espíritos de cães no mito galês permitiam a transferência entre os domínios material e o mundo espiritual. O próprio Cú Chulainn, como um herói meio divino meio humano, também desempenhava esse papel como um condutor entre camadas do cosmos.



TopFoto

Escultura romano-britânica de um deus caçador, de Southwark, Londres.

DERROTAR. SCÁTHACH VIVIA “NA TERRA DE ALBA” (TUDO O QUE SABEMOS É QUE ESSE LUGAR FICAVA EM ALGUM LOCAL AO LESTE DE ULSTER, TALVEZ NA ESCÓCIA). QUANDO O JOVEM HERÓI VIAJOU PARA LÁ, OS PUPILOS DELA O DIRIGIRAM A UMA ILHA, NA QUAL SE CHEGAVA POR UMA PONTE QUE NINGUÉM PODERIA CRUZAR, A MENOS QUE JÁ ESTIVESSE TREINADO NA ARTE DA GUERRA. POR TRÊS VEZES, CÚ CHULAINN TENTOU CAMINHAR SOBRE A PONTE, E, POR TRÊS VEZES, A EXTREMIDADE DESTA SE ERGUEU E O JOGOU DE COSTAS. FINALMENTE, CÚ CHULAINN SE ENFURECEU E CORREU TÃO RÁPIDO SOBRE A PONTE QUE ELA NÃO PÔDE DESEQUILIBRÁ-LO.

UATHACH, A BELA FILHA DE SCÁTHACH, ENCONTROU O HERÓI DE ULSTER NA ENTRADA. ELA LHE INFORMOU QUE, SE ELE REALMENTE QUISESSE APRENDER FEITOS HEROICOS, DEVERIA PULAR EM UM GRANDE TEIXO ONDE SUA MÃE DESCANSAVA, COLOCAR SUA ESPADA ENTRE OS SEIOS DELA E FAZÊ-LA PROMETER-LHE TRÊS COISAS: TREINAMENTO COMPLETO, UM DOTE DE CASAMENTO E QUE LHE PREVISSE O FUTURO. ELE FEZ ISSO, E SCÁTHACH O ADOTOU COMO SEU PUPILO.

O herói descontrolado

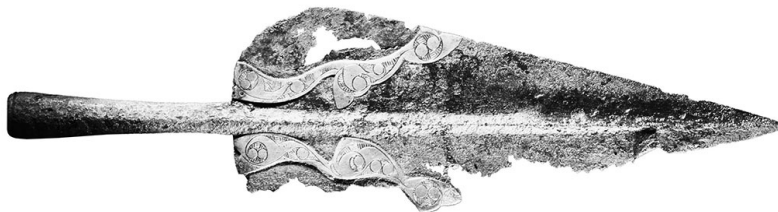
O primeiro espasmo deformador (warp-spasm) acometeu Cú Chulainn, e o transformou em uma coisa monstruosa, repulsiva e sem forma, desconhecida. Suas canelas e juntas, cada articulação e ângulo e órgão da cabeça aos pés, sacudia como uma árvore na inundação ou um junco na corrente. Seu corpo fazia uma furiosa contorção dentro de sua pele, de modo que seus pés e suas canelas e joelhos viraram para trás e seus calcanhares e panturrilhas viraram para a frente.

Do *TÁIN BÓ CUAILNGE*

EMBORA AS HISTÓRIAS MÍTICAS IRLANDESAS SEJAM TEMPERADAS COM HERÓIS, CÚ CHULAINN ERA O ÚNICO QUE REGULARMENTE TINHA “ESPASMO DEFORMADOR”, UM TIPO DE HIPERATIVIDADE MANÍACA NA BATALHA QUE LHE PERMITIA MATAR GRANDES NÚMEROS DE SOLDADOS INIMIGOS. MAS O ESPASMO DEFORMADOR TORNAVA O HERÓI TÃO INSANO QUE NÃO CONSEGUIA DISCRIMINAR ENTRE SEU PRÓPRIO LADO E O DE SEUS Oponentes. Uma história encantadora associada a esse massacre insensato nos diz como, em uma ocasião, os

AS ARMAS MÁGICAS DE CÚ CHULAINN

Como cabia a um herói sobrenatural, o campeão de Ulster tinha armas e armadura especiais para ajudá-lo a superar seus inimigos. A mais assustadora era a Gae Bulga, uma lança cuja ponta sempre se mostrava fatal a qualquer um ferido por ela. O deus do mar Manannán lhe deu um visor para proteger sua face, e o condutor da biga de Cú Chulainn poderia jogar um manto invisível sobre a biga, seus ocupantes e seus cavalos.



Werner Forman/Corbis

Ponta de lança da Idade do Ferro decorada com ouro, do Thames, em Londres.

HOMENS DE ULSTER FICARAM TÃO ASSUSTADOS PELA MATANÇA INDISCRIMINADA DESCONTROLADA DE CÚ CHULAINN QUE ENVIARAM UM GRUPO DE MULHERES NUAS ATÉ ELE, NA ESPERANÇA DE QUE SEU EMBARAÇO AO VÊ-LAS PUDESSE ACALMÁ-LO. MAS, QUANDO ISSO FALHOU, FICOU CLARO QUE ALGO MAIS DRÁSTICO ERA NECESSÁRIO PARA TIRAR O HERÓI DE SUA LOUCURA DE GUERRA. OS HOMENS DE ULSTER DECIDIRAM ESFRIÁ-LO EM UM CALDEIRÃO, EMBORA TENHAM SIDO NECESSÁRIOS TRÊS RECIPIENTES DE ÁGUA GELADA PARA ISSO: O PRIMEIRO CALDEIRÃO EXPLODIU COM O CALOR DE SEU CORPO; NO SEGUNDO, A ÁGUA BORBULHOU E FERVEU; SOMENTE A ÁGUA DO TERCEIRO CONSEGUIU ESFRIÁ-LO O BASTANTE PARA TIRÁ-LO DE SEU ESTADO DESCONTROLADO.

O ESPASMO DEFORMADOR TINHA EFEITOS FÍSICOS TERRÍVEIS: O CORPO DO HERÓI FICAVA DISTORCIDO E SE REVOLVIA EM SUA PELE; O CABELO SE ERIÇAVA NAS PONTAS, COM UM NIMBO DE LUZ CERCANDO SUA CABEÇA; OS MÚSCULOS INCHAVAM COMO SE FOSSEM ROMPER DE SEU CORPO; UM OLHO SE SOBRESSAÍA EM SUA FACE, ENQUANTO O OUTRO AFUNDAVA NO CRÂNIO; OS LÁBIOS SE ENROLAVAM TANTO PARA TRÁS QUE SUA GARGANTA FICAVA CLARAMENTE VISÍVEL; O GRANDE GRITO DE GUERRA INVOCAVA OS ESPÍRITOS, QUE UIVAVAM COM ELE, E ENLOUQUECIA SEUS INIMIGOS DE MEDO.

Tocado pelos deuses: Cú Chulainn e o sobrenatural

Uma biga lhe foi dada. Ele deu uma palmada na biga, entre os eixos, e a estrutura se quebrou ao seu toque. Do mesmo modo, quebrou doze bigas. No fim, deram-lhe a biga do rei menino Conchobar, e essa lhe sobreviveu.

Do *TÁIN BÓ CUAILNGE*

O STATUS SOBRENATURAL DE CÚ CHULAINN FOI SINALIZADO POR OUTROS MECANISMOS DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS, PARTICULARMENTE PROFECIAS DE SEUS FEITOS HEROICOS, E AS RELAÇÕES ÍNTIMAS QUE TINHA COM FIGURAS DIVINAS. DURANTE A INFÂNCIA DO HERÓI DE ULSTER, QUANDO PEDIU A PERMISSÃO PARA PORTAR ARMAS, O DRUIDA

CATHBAD PREVIU QUE QUEM QUER QUE PEGASSE EM ARMAS NAQUELE DIA TERIA UMA VIDA BREVE, PORÉM GLORIOSA. QUANDO A GUERRA ENTRE CONNACHT E ULSTER ESTAVA SE ARMANDO, A PROFETISA FEDELMA PREVIU CORRETAMENTE À RAINHA MEDBH QUE SEU REINADO SERIA DERROTADO POR UM HOMEM LOIRO, COM O BRILHO LUMINOSO DO HERÓI EM VOLTA DA CABEÇA, OS LÁBIOS RECUADOS EM UM ROSNADO, COM OLHOS DE MUITAS PUPILAS, E QUE CONNACHT SE DISSOLVERIA EM UM MAR DE SANGUE.

AO LONGO DA VIDA, CÚ CHULAINN FOI AFLIGIDO E AJUDADO POR DEUSES E DEUSAS. QUANDO ESTAVA SOFRENDO DE UMA DOENÇA DEBILITANTE, FOI CURADO POR SEU PAI, LUGH, MAS A MAIOR INFLUÊNCIA DIVINA SOBRE O HERÓI FOI DAS FÚRIAS DE BATALHA, MORRÍGAN E BADBH, QUE, POR VEZES, APARECIAM TRIPLICADAS, PODIAM MUDAR DE FORMA QUANDO QUISESSEM E ERAM VISTAS NO CAMPO DE BATALHA, NA FORMA DE CORVOS, EXAMINANDO OS MORTOS. O ENCONTRO MAIS SURPREENDENTE ENTRE CÚ CHULAINN E ESSAS DEUSAS ASSUSTADORAS FOI DURANTE O CONFLITO SOBRE OS DOIS GRANDES TOUROS DE ULSTER E DE CONNACHT.

O HERÓI FOI ABORDADO POR UMA JOVEM NOBRE, QUE DISSE QUE O AMAVA, QUE O ADMIRAVA POR SEUS GRANDES FEITOS E QUE LHE TRAZIA TESOURO E GADO DE PRESENTE. A RESPOSTA RUDE DE CÚ CHULAINN FOI QUE NÃO PODERIA SER IMPORTUNADO COM SEXO NO MOMENTO; ELE TINHA COISAS MUITO MAIS IMPORTANTES NA CABEÇA. SUA RUDEZA REVELOU A VERDADEIRA IDENTIDADE DA GAROTA COMO MORRÍGAN: ELA AMEAÇOU ATACÁ-LO NO VAU DE UM RIO, PRIMEIRO COMO UMA ENGUIA; DEPOIS, COMO UMA LOBA CINZA; E, FINALMENTE, COMO UMA NOVILHA VERMELHA SEM CHIFRES. SUAS PRÓPRIAS CONTRA-AMEAÇAS LEVARAM-NÁ A DEIXÁ-LO, POR ENQUANTO.

A MORTE DO HERÓI FOI PREVISTA PELA APARIÇÃO DA “LAVADORA NO VAU”, UM DISFARCE DE MORRÍGAN, QUE LAVAVA A ARMADURA DAQUELES

PRESTES A MORRER. QUANDO ELE MONTOU EM SUA BIGA, TODAS AS ARMAS CAÍRAM EM SEUS PÉS, COMO SE, CONSCIENTEMENTE, O ABANDONASSEM (OU, TALVEZ, LAMENTASSEM POR ELE). CÚ CHULAINN SOFREU FERIMENTOS MORTAIS NO CAMPO DE BATALHA, MORTO COMO SOMENTE UM HERÓI PODERIA SÊ-LO, COM UMA ARMA FEITA POR UM DEUS, UMA ESPADA FORJADA PELO DEUS FERREIRO VULCANO. SABENDO QUE ESTAVA PRESTES A MORRER, AMARROU-SE A



Irish Tourist Board

Escultura de bronze de tamanho natural de Cú Chulainn morrendo, amarrado a uma árvore para impedir que caísse, e Bodbh como corvo de batalha em seu ombro.

De Oliver Shepherd, 1916, para o Post Office central, Dublin.

UMA ESTACA, DE MODO QUE MORRERIA DE PÉ, ENCARANDO O INIMIGO:
A LUZ DO HERÓI ENFRAQUECEU EM TORNO DE SUA CABEÇA, E, À MEDIDA

QUE A VIDA SE ESVAÍA DELE, MORRÍGAN, TAMBÉM CONHECIDA COMO BADBH, POUSOU EM SEU OMBRO NA FORMA DE UM CORVO, PARA INDICAR A SEUS INIMIGOS QUE ELE HAVIA MORRIDO E ERA SEGURO SE APROXIMAR.

• PRYDERI E A TRADIÇÃO HEROICA GALESA •

O menino foi criado na corte até que tivesse um ano. E antes que tivesse um ano estava caminhando fortemente, e era mais robusto que um menino de três anos bem desenvolvido e bem-criado. O menino foi criado por um segundo ano, e ficou tão robusto quanto um menino de seis anos. E, antes do fim do quarto ano, estava negociando com os cocheiros para que o permitissem lavar os cavalos.

DE “O PRIMEIRO RAMO DOS MABINOGI”

PARA SER UM HERÓI CELTA É NECESSÁRIO TER UMA INFÂNCIA ESPECIAL, COMO A DE CÚ CHULAINN. ISSO FOI CERTAMENTE VERDADEIRO COM RELAÇÃO A PRYDERI, O FILHO DE PWYLL, SENHOR DE LLYS ARBERTH, E SUA ESPOSA RHIANNON, ELA PRÓPRIA UMA CRIATURA SOBRENATURAL, UMA DEUSA EQUINA. JÁ SABEMOS (CF. P. 81-83) QUE, QUANDO SEU FILHO NASCEU E DEPOIS DESAPARECEU, ELA FOI SEVERAMENTE PUNIDA. MAS O QUE OCORREU COM O BEBÊ ROUBADO DO LADO DE RHIANNON ENQUANTO DORMIA?

O LOCAL DA HISTÓRIA MUDA DE LLYS ARBERTH PARA GWENT-ISCOED, A CORTE DE SEU SENHOR TEYRNON TWRYF LIANT. SUA FAMÍLIA HAVIA SIDO ATACADA POR ANOS POR UM ESTRANHO EVENTO QUE OCORREU NA VÉSPERA DE MAIO: NAQUELA ÉPOCA, SUA ÉGUA ESTIMADA SEMPRE DAVA À LUZ UM SOBERBO POTRO, QUE DESAPARECIA TÃO LOGO NASCIA. NA MESMA NOITE EM QUE O BEBÊ DE RHIANNON E PWYLL DESAPARECEU, TEYRNON DECIDIU FICAR ACORDADO E DE GUARDA DURANTE TODA A NOITE EM SEU ESTÁBULO, PARA TENTAR DESVENDAR O MISTÉRIO.

TÃO LOGO SUA ÉGUA DEU À LUZ SEU POTRO, UMA ENORME GARRA APARECEU NA JANELA E ABDUZIU O POTRO, PUXANDO-O ATRAVÉS DA ABERTURA.

XAMÃS OCULTOS

As histórias em que Cú Chulainn assume a cena central fornecem indicações sutis quanto às possíveis origens no profundo passado medieval. Elas são perpassadas por imagens que indicam uma tradição subjacente de xamanismo. O campeão de Ulster experienciava um estado extracorporal quando descontrolado, no “espasmo deformador”. Seus laços estreitos com cães e cavalos sugerem que esses animais eram auxiliares espirituais que pertenciam a um xamã e auxiliavam na ligação entre forças terrenas e espirituais.

Morrígan era uma metamorfa, um sinal clássico do xamã. O episódio no Táin Bó Cuailnge em que Morrígan exerce seu poder para se metamorfosear em um vau também está impregnado de xamanismo. Em muitas tradições xamânicas, a água rasa está associada a rituais xamânicos, porque é onde a membrana entre os mundos terreno e espiritual é considerada mais fina.



Musée Historique et Archéologique, Orléans
Cavalo de bronze de Neuilly-en-Sullias, França.



Paul Jenkins

Moeda de ouro da Idade do Ferro cunhada pelos redones da Bretanha, retratando uma cavaleira nua bradando uma lança e um escudo.

TEYRNON IMEDIATAMENTE A GOLPEOU, DECEPOU A MÃO COM GARRA E RECUPEROU O POTRO. ENQUANTO FAZIA ISSO, OUVIU UM GRITO DE OUTRO MUNDO E O SOM DE UMA COMOÇÃO AO LADO DE FORA. ELE CORREU PARA VER O QUE ESTAVA ACONTECENDO, MAS NADA VIU NA ESCURIDÃO. AO RETORNAR AO ESTÁBULO, HAVIA UM BELO BEBÊ DEITADO SOB O PÓRTICO, ENVOLTO EM UM XALE DE SEDA BORDADA, UMA INDICAÇÃO DE SEU NASCIMENTO NOBRE.

TERYNON E A ESPOSA DECIDIRAM MANTER A CRIANÇA E CRIÁ-LA COMO SUA, NOMEANDO-A GWRI CABELO DOURADO, DEVIDO AO SEU CABELO LOIRO BRILHANTE. EM SEGUIDA, ELES COMEÇARAM A OBSERVAR QUE O MENINO EXCEDIA EM MUITO OS OUTROS DE SUA IDADE, E, AOS OITO ANOS, ERA MAIOR DO QUE UMA CRIANÇA TRÊS VEZES A SUA IDADE. AGORA, OS NARRADORES DO MITO COMEÇAVAM ASTUTAMENTE A FECHAR O CÍRCULO DO SIMBOLISMO QUE ENVOLVIA A HISTÓRIA. A AUDIÊNCIA, PROVAVELMENTE, JÁ ADIVINHAVA QUE ESSA CRIANÇA NÃO ERA SENÃO O FILHO DESAPARECIDO DE RHIANNON E PWYLL, MAS, ANTES QUE A VERDADEIRA IDENTIDADE DA CRIANÇA FOSSE REVELADA, OS CONTADORES DE HISTÓRIAS MONTAVAM A CENA PARA O FIM.

QUANDO GWRI TINHA QUATRO ANOS, A ESPOSA DE TERYNON SUGERIU QUE SEU POTRO DEVERIA SER TREINADO E DADO À CRIANÇA. ISSO

FORNECEU UMA ANTECIPAÇÃO CLARA ENTRE A AFILIAÇÃO EQUINA DE RHIANNON E A DE SEU FILHO. O CÍRCULO MÍTICO FINALMENTE SE FECHOU QUANDO NOTÍCIAS SOBRE O FILHO DESAPARECIDO DE PWYLL CHEGARAM EM GWENT-ISCOED; TEYRNON SE APERCEBEU DO QUANTO SEU FILHO DE CRIAÇÃO SE ASSEMELHAVA A PWYLL E O DEVOLVEU A LLYS ARBERTH, EM MEIO À GRANDE FELICIDADE NA CORTE DE SEUS PAIS. RHIANNON FOI LIVRADA DE SUA PENITÊNCIA E RENOMEOU O MENINO COMO PRYDERI, UMA PALAVRA PARA “CUIDADO” OU “PREOCUPAÇÃO”.

COMO NA HISTÓRIA DE CÚ CHULAINN, AS CARACTERÍSTICAS ESSENCIAIS DE UM HERÓI SOBRENATURAL ERAM ENTRELAÇADAS NA NARRATIVA DE PRYDERI. DE ALGUM MODO, RHIANNON ESCAPOU DA EXECUÇÃO, A DESPEITO DO DUPLO CRIME – INFANTICÍDIO E CANIBALISMO – DO QUAL FOI ACUSADA. O BEBÊ DESAPARECEU DE UM MODO INEXPLICÁVEL E FOI ENCONTRADO LONGE, SOB UM PÓRTICO, UM LOCAL IMPORTANTE, QUE, TRADICIONALMENTE, SIMBOLIZAVA O PONTO INTERMEDIÁRIO EM QUE OS DOMÍNIOS TERRENO E ESPIRITUAL PODERIAM SE ENCONTRAR. ACRESCIDA À MISTURA ESTAVA A AFINIDADE DE PRYDERI COM CAVALOS – EM PARTICULAR, COM UM POTRO MACHO NASCIDO NO MESMO MOMENTO QUE ELE E PELO QUAL FOI TROCADO POR ALGUM ENCANTAMENTO. O SÍMBOLO SUPREMO DO *STATUS* DE PRYDERI COMO HERÓI ERA, É CLARO, SUA PRECOCIDADE E, COMO SEU EQUIVALENTE DE ULSTER, TER CRESCIDO E SE TORNADO O MAIS BELO E BEM-SUCEDIDO DOS HOMENS.



Miranda Aldhouse-Green

A deusa Epona em sua pose usual, montada e segurando um fruto. A cavaleira divina pode ter inspirado o mito de Rhiannon.

ANIMAIS ENCANTADORES E ENTES INQUIETOS

“Águia de Gwernabwy, viemos até você – mensageiros de Artur – para perguntar se tem notícia de Mabon, filho de Modron, que foi tirado de sua mãe com três noites de vida.”

A águia disse: “Cheguei aqui há muito tempo, e, quando cheguei aqui pela primeira vez, havia uma pedra, e, de cima dela, bicava as estrelas a cada noite”.

DE “CULHWCH E OLWEN”

A PEDRA DE FUNDAÇÃO DAS MITOLOGIAS CELTAS ERA A PERCEPÇÃO DE QUE ESPÍRITOS ESPREITAVAM EM CADA CANTO DA PAISAGEM. A RELAÇÃO ENTRE AS PESSOAS E SEU MUNDO ESPIRITUAL PERCEBIDO PODIA SER PROBLEMÁTICA, CHEIA DE RISCOS E INSTABILIDADE. AS FRONTEIRAS ENTRE ESSES DOMÍNIOS PODIAM MUDAR E SE TORNAR PERMEÁVEIS, PERMITINDO INTRUSÃO MÚTUA. O PRINCÍPIO SUBJACENTE SEGUNDO O QUAL O MUNDO MATERIAL HABITADO POR PESSOAS ERA INERENTEMENTE INSTÁVEL, COMO ZONAS DE TERREMOTO SOBRE PLACAS TECTÔNICAS, PARECE TER SIDO FUNDAMENTAL À PRESENÇA PERSISTENTE DE ENTES METAMORFOS E ANIMAIS MÁGICOS. A HABILIDADE DE DIVINDADES PARA INTERFERIR NAS VIDAS HUMANAS ERA MUITO IMPORTANTE NOS MITOS CELTAS.

EMBORA SUA PRESENÇA NUNCA FOSSE EXPLICADA NAS HISTÓRIAS, HAVIA INDICAÇÕES PARA O STATUS XAMÂNICO DE MUITOS INDIVÍDUOS QUE TINHAM A HABILIDADE DE SE MOVER ENTRE MUNDOS, E O MEIO PARA FAZER ISSO ERA, MUITAS VEZES, A CAPACIDADE DE ASSUMIR A FORMA DE ANIMAIS. O ESQUEMA “NORMAL” DAS COISAS PODIA SER REVOGADO: ANIMAIS E HUMANOS PODERIAM INTERCAMBIAR FORMAS FÍSICAS; DEUSES PODERIAM APARECER A PESSOAS NA FORMA DE HUMANOS, BESTAS OU MONSTROS; E AS DEUSAS PODERIAM TRANSITAR ENTRE AS FORMAS DE JOVENS DONZELAS, MATRONAS MADURAS E ANCIÃS.

TRANSGRESSORES PODIAM SER TRANSFORMADOS EM ANIMAIS COMO PUNIÇÃO, MAS, INVERSAMENTE, BESTAS ERAM, POR VEZES, DOTADAS DE HABILIDADES HUMANAS, COMO A FALA, E ALGUMAS POSSUÍAM PODERES PROFÉTICOS. ALGUNS ANIMAIS – PARTICULARMENTE, CERTOS CÃES, CAVALOS E GADO – ERAM CLARAMENTE ENVIADOS DO ALÉM-MUNDO. AS INDICAÇÕES DE SUAS ORIGENS REPOUSAM NA APARÊNCIA: ERAM SURPREENDENTEMENTE BRANCOS, VERMELHOS OU BRANCOS COM ORELHAS VERMELHAS. OS CONTADORES DE HISTÓRIAS MEDIEVAIS USAVAM DISPOSITIVOS COMO A COR DOS ANIMAIS PARA COMUNICAR NOÇÕES DE MAGIA E ENCANTAMENTO À AUDIÊNCIA, E, POR SUA VEZ, AQUELES QUE OUVIAM AS HISTÓRIAS ERAM FAMILIARIZADOS COM ESSAS MENSAGENS CODIFICADAS E SEU SIGNIFICADO.

. A MALDIÇÃO DE MATH .

Então ele pegou sua vara mágica e golpeou Gilfaethwy, de modo que se transformasse em uma corça de bom tamanho, e capturou Gwydion rapidamente – ele não podia escapar, embora quisesse – e golpeou-o com a mesma vara mágica, de modo que se transformasse em um cervo.

“Como vocês estão em uma aliança um com o outro, farei com que vivam juntos e acasalem um com o outro.”

DE “O QUARTO RAMO DOS MABINOGI”

NOS MITOS IRLANDESES, A MUDANÇA DE FORMA, ENTRE A HUMANA E A ANIMAL, ERA, MUITAS VEZES, UMA TRANSIÇÃO VOLUNTÁRIA. POR EXEMPLO, AS DEUSAS DA BATALHA – MORRÍGAN E BADBH – SE TRANSFORMAVAM EM CORVOS, E VICE-VERSA, QUANDO QUERIAM. NA TRADIÇÃO MÍTICA GALESA, CONTUDO, A MUDANÇA DE FORMA ERA, FREQUENTEMENTE, INFLIGIDA COMO UMA PUNIÇÃO POR MÁ CONDUTA. E ASSIM FOI PARA OS SOBRINHOS DO REI MATH DE GWYNEDD. QUANDO GWYDION E GILFAETHWY CONSPIRARAM PARA ROUBAR A VIRGINDADE DE GOEWIN (CF. P. 84-86), A PORTADORA DOS PÉS DE MATH, ELES ATINGIRAM AS RAÍZES DO PODER DE MATH. ASSIM, NÃO SURPREENDE

QUE ELE TENHA INFLIGIDO UMA VINGANÇA RÁPIDA E HORRÍFICA AOS IRMÃOS, NEGANDO-LHES SUA HUMANIDADE E ATÉ MESMO SEU GÊNERO.

ELE OS TRANSFORMOU EM TRÊS DIFERENTES PARES DE ANIMAIS SELVAGENS POR TRÊS ANOS SEGUIDOS. NO PRIMEIRO ANO, GILFAETHWY SE TORNOU UMA CORÇA, E SEU IRMÃO, UM CERVO; NO FIM DO ANO, ELES APARECERAM NA CORTE DE MATH COM SEU FILHOTE. NO PRÓXIMO ANO, SEUS GÊNEROS FORAM TROCADOS: GWYDION SE TORNOU UMA LEITOA SELVAGEM, E GILFAETHWY, UM JAVALI SELVAGEM, E, NO FIM DO ANO, O CASAL SE APRESENTOU NA CORTE COM SEU PORQUINHO. NO ANO SEGUINTE, OS IRMÃOS ERRANTES SE TRANSFORMARAM EM LOBOS E PRODUZIRAM UM FILHOTE.

NO FIM DO TERCEIRO ANO, MATH SUSPENDEU O ENCANTAMENTO, MAS SUA PROLE, EMBORA DE FORMA HUMANA, MANTEVE A HABILIDADE PARA MUDAR À FORMA ANIMAL. AS CRIANÇAS FORAM BATIZADAS E NOMEADAS EM HOMENAGEM A ESSAS FORMAS: HYDDWN (CERVO), HYCHDWN (PORCO) E BLEIDDWN (LOBO). UM SINAL DE NATUREZA MÁGICA ERA SUA PRECOCIDADE. COMO OS HERÓIS CÚ CHULAINN E PRYDERI, ELES ERAM MUITO MADUROS PARA SUA IDADE MORTAL, UM SINAL DE QUE FORAM TOCADOS PELA MÃO DIVINA DE MATH, O MAGO.

. O SALMÃO DA SABEDORIA .

Por três vezes Cú Chulainn tentou cruzar a ponte, mas seus melhores esforços falharam, e os homens zombaram dele. Então teve seu espasmo deformador. Ele subiu na cabeceira da ponte e saltou no meio, como o herói salmão.

Do TÁIN BÓ CUAILNGE

CONEXÕES ENTRE AS TRADIÇÕES MÍTICAS GALESA E IRLANDESA EM NENHUM LUGAR SÃO MAIS EXPLÍCITAS DO QUE NA HISTÓRIA COMUM DO SALMÃO MÁGICO, QUE POSSUÍA OS DONS DE CONHECIMENTO, SABEDORIA E PROFECIA, MUITO SUPERIOR A QUALQUER CAPACIDADE HUMANA. O MOTIVO PELO QUAL ESSA CRIATURA SE ENTRELAÇARIA À RICA TAPEÇARIA

DE LENDAS SOBRE PESSOAS, BESTAS E LIGAÇÕES COM OS ESPÍRITOS NÃO É IMEDIATAMENTE EVIDENTE. MAS É PROVÁVEL QUE A OBSERVAÇÃO DA COMPLEXA HISTÓRIA DE VIDA DO SALMÃO, SUAS VIAGENS POR GRANDES DISTÂNCIAS, ENVOLVENDO CONSIDERÁVEL ESFORÇO FÍSICO, TANTO EM ÁGUA DOCE QUANTO EM SALGADA, SEU INSTINTO INFALÍVEL PARA RETORNAR ÀS ÁGUAS DE ORIGEM PARA PROCRIAR E SUA APARENTE CAPACIDADE PARA VOAR ACIMA DE QUEDAS D'ÁGUA TENHAM LEVADO ÀS QUALIDADES SOBRENATURAIS E SUPERINTELECTUAIS IMAGINADAS DO SALMÃO.

O MITO DO SALMÃO SÁBIO ESTÁ CONTIDO NO *CICLO FENIANO*, CUJO HERÓI EPÔNIMO ERA FINN. A HISTÓRIA ESTÁ IMPREGNADA DE XAMANISMO, POIS O JOVEM FINN ADQUIRIU SEUS DONS POR MEIO DA AÇÃO DO BARDO FINNEGAS (OBSERVEM A RAIZ COMPARTILHADA DO NOME), QUE VIVIA NAS MARGENS DO RIO BOYNE, UM ESPAÇO AQUOSO ENCANTADO, A PERSONIFICAÇÃO DA DEUSA BOANN, E UMA PASSAGEM PARA O MUNDO ESPIRITUAL. NO MOMENTO DO ENCONTRO ENTRE FINN E FINNEGAS, O SEGUNDO ESTAVA PESCANDO O RENOMADO SALMÃO DA SABEDORIA EM UMA LAGOA, UMA ATIVIDADE À QUAL SE DEDICAVA EM VÃO POR SETE ANOS. O SALMÃO HAVIA RECEBIDO OS DONS PELO SEU CONSUMO DE AVELÃS PRODUZIDAS POR NOVE AVELEIRAS QUE CRESCIAM NO LEITO MARINHO.

QUANDO FINN SE APROXIMOU DELE, FINNEGAS PEGOU O PEIXE E PASSOU AO MENINO COM INSTRUÇÕES PARA COZÊ-LO SOBRE O FOGO. ENQUANTO FAZIA ISSO, O JOVEM HERÓI, ACIDENTALMENTE, TOCOU A CARNE QUENTE DO PEIXE COM SEU POLEGAR E, POR INSTINTO, O COLOCOU NA BOCA PARA MITIGAR A DOR. NO MESMO INSTANTE, FOI DOTADO DE TODA A SABEDORIA E O CONHECIMENTO QUE O SALMÃO POSSUÍA, TORNANDO-SE UM GRANDE VIDENTE. NA VERDADE, O ATO DE FINN DEU ORIGEM À IDEIA IRLANDESA DO “POLEGAR DO VIDENTE” E À CRENÇA DE QUE O POLEGAR PODERIA CONTER UMA POTÊNCIA ESPIRITUAL

PARTICULAR. ESSA HISTÓRIA RESSOA COM A HISTÓRIA GALESA DO “CALDEIRÃO DE CERIDWEN” (CF. P. 28), NA QUAL O JOVEM GWION, CUIDANDO DE UM CALDEIRÃO, ACIDENTALMENTE, ADQUIRIU CONHECIMENTO QUANDO RESPINGARAM EM SUA MÃO SEUS CONTEÚDOS, QUE ERAM DESTINADOS A AFAGDDU, O FILHO POUCO AFORTUNADO DE CERIDWEN.

UMA VERSÃO GALESA DO SALMÃO DA SABEDORIA ESTÁ CONTIDA NA HISTÓRIA DE “CULHWCH E OLWEN”. EM BUSCA DO CAÇADOR DIVINO MABON, FILHO DE MODRON (SEUS NOMES SIGNIFICAM “FILHO JOVEM” E “MÃE”), A FIM DE GARANTIR SUA AJUDA PARA ENCONTRAR OLWEN, CULHWCH CONSULTOU UMA SÉRIE DE BESTAS ENCANTADAS QUE TINHAM A CAPACIDADE DE SE COMUNICAR COM HUMANOS E, EM PARTICULAR, COM UM DOS HOMENS DE ARTUR, GWRHYR, O “INTÉRPRETE DE LÍNGUAS”. UM DESSES ANIMAIS FALANTES ERA O SALMÃO DE LLYN, UMA DAS CRIATURAS MAIS ANTIGAS (E, PORTANTO, SÁBIAS) DA TERRA.

GWRHYR SOUBE DA EXISTÊNCIA DO SALMÃO POR MEIO DE OUTRA BESTA FALANTE, A ÁGUIA DE GWERNABWY, QUE HAVIA TENTADO PESCAR O PEIXE, MAS, EM TROCA, FOI ARRASTADA PARA A ÁGUA. O PÁSSARO E O PEIXE FIZERAM AS PAZES, E A ÁGUIA PENSOU QUE O SALMÃO SERIA CAPAZ DE AJUDAR GWRHYR E SEU CAMARADA CAVALEIRO CEI A ENCONTRAR MABON. A AVE CONVOCOU O SALMÃO E CONCORDOU EM AJUDAR, ACOMODANDO OS DOIS HOMENS EM SEUS VASTOS OMBROS E LEVANDO-OS A ENCONTRAR MABON NA PRISÃO ONDE PERECIA. ELE TERMINOU SENDO LIBERTADO PELOS GUERREIROS DE ARTUR E SE JUNTOU À BUSCA DE CULHWCH POR OLWEN.

O POLEGAR DO VIDENTE

O polegar queimado do jovem Finn lhe deu,
inadvertidamente, todo o conhecimento do Salmão da
Sabedoria. O assim chamado “polegar do vidente”
pode, de fato, pertencer a um extrato da tradição celta
que antecede as coleções de histórias do começo da

Idade Média, pois, na Gália do fim da Idade do Ferro, imagens divinas eram, por vezes, retratadas com polegares extragrandes levantados. Algumas das deusas selvagens entalhadas em moedas bretãs retratam mulheres aurigas (talvez, as precursoras de Medbh – cf.

p. 140-141) contendo as rédeas com polegares gigantes eretos. Uma estátua de granito de Lanneunoc, também na Bretanha, retrata um dorso sem cabeça, praticamente sem detalhes, exceto por um par de mãos muito grandes com polegares proeminentes erguidos. Uma das múmias de pântano de Lindow Moss, em Cheshire, do fim da Idade do Ferro, tinha polegares extras. É possível que fosse considerada vidente?



Musée de la Préhistoire Finistérienne, Bretanha
Imagem de granito da Idade do Ferro com polegares enormes e erguidos, de Lanneunoc, Bretanha.



Provedores do British Museum, Londres
Estatueta de bronze de um deus da guerra romano-britânico pegando
uma serpente com cabeça de bode em cada mão.

• CORPOS MISTURADOS: •

A ARQUEOLOGIA DA MUDANÇA DE FORMA

Virei na forma de uma loba cinza, para lançar as bestas no vau contra você.

Virei diante de você na forma de uma novilha vermelha sem chifres e levarei o rebanho de gado para pisoteá-lo nas águas de vaus e lagoas, e não saberá que sou eu.

UM ENCONTRO ENTRE CÚ CHULAINN E MORRÍGAN, NO *TÁIN BÓ CUAILNGE*

A PERMEABILIDADE E A IMPRECISÃO DOS LIMITES ENTRE HUMANOS E ANIMAIS TÃO EXPLÍCITOS NA MITOLOGIA ENCONTRA PARALELOS NO REGISTRO ICONOGRÁFICO DA IDADE DO FERRO EUROPEIA OCIDENTAL E NO PERÍODO PROVINCIAL ROMANO. AS IMAGENS ESTÃO REPLETAS DE AMBIGUIDADES DE FORMA: TOUROS OU JAVALIS PODIAM SER RETRATADOS COM TRÊS CHIFRES, CAVALOS COM



Nationalmuseet, Dinamarca

Uma das placas internas do caldeirão de prata da Idade do Ferro de Gundestrup, Dinamarca, retratando um deus com chifres segurando uma cobra com cabeça de bode.

FACES HUMANAS E SERPENTES COM CHIFRES DE BODE. CRIATURAS MEIO-HUMANAS SÃO COMUNS NO REPERTÓRIO ICONOGRÁFICO. OS HÍBRIDOS MAIS PERSISTENTES SÃO IMAGENS DE HOMEM/CERVO, RETRATADAS DE FORMA MAIS SURPREENDENTE NO CALDEIRÃO DE GUNDESTRUP, NO QUAL UM HOMEM COM CHIFRES SENTA-SE CERCADO POR ANIMAIS, INCLUINDO UM CERVO COM CHIFRES IDÊNTICOS QUE SE ENCONTRA AO SEU LADO, COMO SE ESTIVESSE NO MOMENTO DE SE TRANSFORMAR DE UM ESTADO AO OUTRO.

DISTORÇÃO DE GÊNERO TAMBÉM ESTÁ ENVOLVIDA NAS FIGURAS COM CHIFRES, POIS ALGUMAS ESTATUETAS DE BRONZE GAULESAS RETRATAM MULHERES COM MÚLTIPLOS CHIFRES BROTANDO DE SUAS CABEÇAS. NÃO TEMOS UM NOME PARA ESSE HUMANO COM CHIFRES, MAS TEMOS UMA INDICAÇÃO, DE UMA IMAGEM EM UMA COLUNA DE PEDRA ESCULPIDA DE PARIS, ERIGIDA EM HOMENAGEM A JÚPITER EM 26 D.C. ENTRE A PLETORA DA ICONOGRAFIA CLÁSSICA E GAULESA NATIVA SOBRE ESSE MONUMENTO APARECE UMA CABEÇA BARBUDA E COM CHIFRES, UM COLAR PENDENDO DE CADA CHIFRE. ACIMA, HÁ UMA INSCRIÇÃO DETERIORADA “CERNUNNO” (“AO CHIFRUDO”).

A MISTURA DE CORPOS ESTÁ TAMBÉM REGISTRADA EM RESTOS HUMANOS DA IDADE DO FERRO. ALGUNS DEPÓSITOS FUNERÁRIOS CONTÊM UMA MISTURA DE PARTES CORPORAIS HUMANAS E ANIMAIS COMO SE PARA EXIBIR PERCEPÇÕES DA POROSIDADE DOS LIMITES ENTRE ELES. AMBOS OS REGISTROS

PESSOAS-GATO

*Assim, foi Cairbre o Cruel
que tomou sul e norte da Irlanda:
duas orelhas de gato em sua bela cabeça
o pelo de um gato em suas orelhas.*

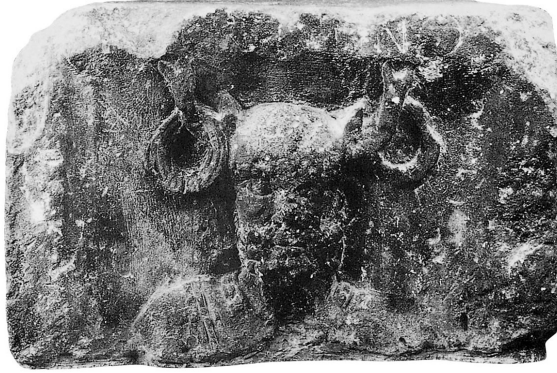
DE UM POEMA IRLANDÊS MEDIEVAL DE EOCHAD UA FLOINN

Esse poema está preservado em um texto do século XII. Seu personagem central era um chefe militar chamado Cairbre o Cruel. As características animais desse belo homem são, provavelmente, uma referência à natureza bestial e impiedosa de um conquistador cruel, mas a alusão específica a gatos pode se referir, também, a sua astúcia e discrição. Contudo, o poeta podia, ainda, estar se conectando a uma tradição xamânica antiga, na qual homens e mulheres sagrados vestem costumes animais durante cerimônias, a fim de obter afinidade com os espíritos. Imagens de homens com orelhas de gatos são encontradas na Grã-Bretanha romana: telhas de barro de Caerleon, no sul do País de Gales, retratam cabeças humanas com orelhas de gato; e uma cabeça barbuda de pedra com orelhas pontudas foi registrada em Doncaster, em Yorkshire.



National Museum of Wales, Cardiff

Antefixo (telha) de barro retratando uma cabeça humana com orelhas de gato, da fortaleza



Musée National du Moyen Âge, Paris

Escultura em pedra de uma cabeça humana com chifres, com colares pendendo delas. De um monumento em Paris dedicado a Júpiter em 26 d.C., por uma associação de barqueiros do Sena.

OSTEOLÓGICOS E ICONOGRÁFICOS PARECEM APRESENTAR UMA FORMA DE PENSAR SOBRE O MUNDO NA QUAL LIMIARES ERAM CRUZADOS E FRONTEIRAS, TRANSGREDIDAS, A FIM DE — TALVEZ — DEMONSTRAR AS PERCEPÇÕES DE FLUIDEZ E A HABILIDADE DE HUMANOS E ANIMAIS INTERCAMBIAREM FORMAS EM AMBAS AS DIREÇÕES. É INTEIRAMENTE POSSÍVEL QUE A PRESENÇA DA MUDANÇA DE FORMA NA MITOLOGIA CELTA REFLITA UMA TRADIÇÃO MUITO ANTERIOR, POSSIVELMENTE XAMÂNICA, QUE RECONHECIA A IMPORTÂNCIA DOS ANIMAIS COMO CANAIS ENTRE MUNDOS E A NECESSIDADE DE OS HUMANOS ASSUMIREM CORPOS ANIMAIS PARA COMUNICAÇÃO ESPIRITUAL.

. VOZES DE CORVOS: AS ANCIÃS DE BATALHA IRLANDESAS .

UMA FORTE TRADIÇÃO MÍTICA NO *CICLO DO ULSTER* É A ASSOCIAÇÃO DE DEUSAS COM A GUERRA. ELAS PRÓPRIAS NÃO PARTICIPAVAM DO COMBATE, MAS INTERFERIAM, PROVOCANDO TENSÃO ENTRE AS FORÇAS OPOSTAS, ENCORAJANDO O DERRAMAMENTO DE SANGUE E, MAIS

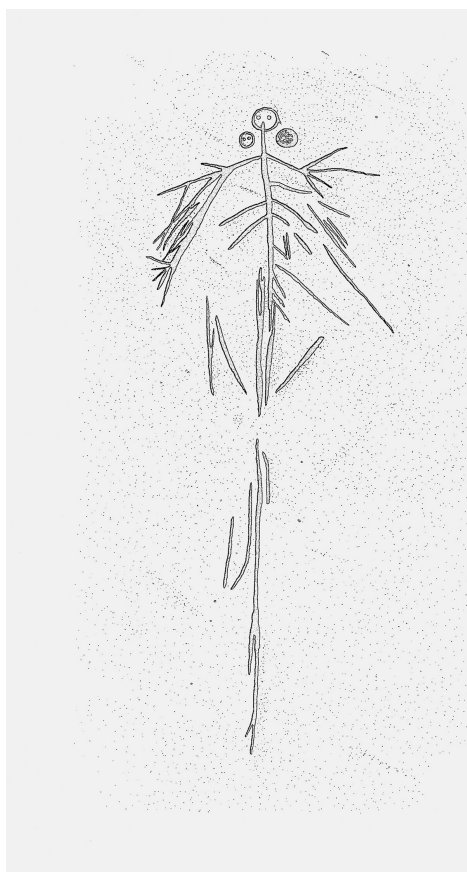
SINISTRAMENTE, PODIAM SER VISTAS EXAMINANDO OS CADÁVERES DO MASSACRE NO CAMPO DE BATALHA. ESSAS DEIDADES SOMBRIAS SE OCUPAVAM, SOBRETUDO, DA MORTE, MAS TAMBÉM ERAM PROMÍSCUAS, SEXUALMENTE INSACIÁVEIS E DETERMINADAS A SEDUZIR JOVENS HERÓIS COMO CÚ CHULAINN, COMO VIMOS (CF. P. 110-112).

AS DUAS PRINCIPAIS FÚRIAS DE BATALHA ERAM BADBH E MORRÍGAN, E, ATÉ CERTO PONTO, SUAS IDENTIDADES SE FUNDIAM. CADA UMA TINHA A CAPACIDADE DE METAMORFOSE MULTIFACETADA: DE JOVEM DONZELA A ANCIÃ, DE UMA A TRÊS E DE MULHER A GRALHA NEGRA OU CORVO. PROFETISAS DA MORTE VIOLENTA E PREMATURA, TAMBÉM PODIAM OFUSCAR AS FRONTEIRAS VISUAIS DE GÊNERO: APARECENDO COMO UMA VELHA BRUXA BARBUDA. A ASSOCIAÇÃO ENTRE GRALHAS NEGRAS/CORVOS E OS MORTOS É ÓBVIA: OS PÁSSAROS SÃO DE UM PRETO BRILHANTE E SE ALIMENTAM DE CARNIÇA, SEJA ANIMAL OU HUMANA. ESSES PÁSSAROS DEVEM TER SIDO VISITANTES FREQUENTES E PRINCIPAIS DE CENAS DE MATANÇA EM MASSA, E SEUS CORPOS ARQUEADOS, ARRANCANDO PEDAÇOS DE CARNE DE GUERREIROS MORTOS, DAVAM-LHES A APARÊNCIA DE ANTIGAS ANCIÃS. A “VOZ” DA GRALHA NEGRA SEMELHANTE À HUMANA, COM SUA HABILIDADE PARA IMITÁ-LA, OFUSCAVA AINDA MAIS A FRONTEIRA ENTRE PÁSSARO E MULHER.

UM CURIOSO FENÔMENO ARQUEOLÓGICO DO FIM DA IDADE DO FERRO NO SUL DA GRÃ-BRETANHA É A DEPOSIÇÃO RITUAL RECORRENTE DE OSSOS DE GRALHAS NEGRAS. HÁ MUITO SE RECONHECEU QUE PESSOAS QUE OCUPAVAM FORTIFICAÇÕES EM WESSEX CAVAVAM SILOS PROFUNDOS PARA ESTOCAR SEMENTES DE GRÃOS DURANTE O INVERNO, E QUE, APÓS O USO SECULAR, OS SILOS ERAM METODICAMENTE LIMPOS E PREENCHIDOS COM RESTOS HUMANOS E ANIMAIS. ISSO NÃO ERA LIXO, MAS OFERENDAS CUIDADOSAMENTE ESTRUTURADAS DE CORPOS INTEIROS OU PARCIAIS DE PESSOAS E ANIMAIS. OS ÚLTIMOS PERTENCIAM QUASE EXCLUSIVAMENTE A ESPÉCIES DOMÉSTICAS, COM EXCEÇÃO DA PRESENÇA PERSISTENTE DE

GRALHAS NEGRAS, EM NÚMERO MUITO MAIOR DO QUE REFLETIDO NA POPULAÇÃO VIVA.

UMA DIVERGÊNCIA DESSE TIPO DA TRADIÇÃO USUAL DE DEPOSITAR CAVALOS, CÃES E OVELHAS REQUER EXPLICAÇÃO. TALVEZ, COMO NAS MITOLOGIAS POSTERIORES, ESSES PÁSSAROS FOSSEM SÍMBOLOS DE MORTE E DE GUERRA. MAS FOI SUGERIDO QUE OS RESTOS DE GRALHAS NEGRAS ESTIVESSEM PRESENTES PORQUE SUAS PENAS ERAM USADAS PARA ENFEITAR ADORNOS DE CABEÇA DE SACERDOTES OU XAMÃS EM OCASIÕES CERIMONIAIS. VESTIR-SE COM COSTUMES



Homens-pássaro xamânicos da Irlanda

Os pássaros deixaram seus capuzes de penas, depois, e atacaram Conaire com lanças e espadas; contudo, um pássaro o protegeu, dizendo: “Eu sou Nemglan, rei do bando de pássaros do seu pai”.

DE “HOSPEDARIA DE DA DERGA”

Duas histórias míticas contêm imagens poderosas de videntes que mudam de forma e que se revestem da “forma” de pássaros para que suas almas voem entre as camadas do cosmos e operem como entes de dois espíritos. “O cerco de Druim Damghaire” faz a crônica da disputa entre o rei Cormac de Ulster e Mog Ruith, um profeta cego, que parecia possuir poderes mágicos superiores aos dos outros. A fim de se conectar com o mundo espiritual e depois vencer a disputa, Mog Ruith vestiu um manto de pele de touro e um adorno de cabeça feito de penas de pássaros com manchas. A cor matizada é importante, pois o colorido dual evocava o status liminar de Mog Ruith como pertencendo tanto ao mundo material quanto ao mundo espiritual.

Devido à sua forma de pássaro, o vidente era capaz de voar e de recrutar o apoio espiritual contra a magia de Cormac. A cegueira física do profeta é também chave para compreender seu status como vidente, pois muitos profetas na Antiguidade eram afligidos desse modo, resultando

ANIMAIS, INCLUINDO CHIFRES E PENAS, PODE TER DESEMPENHADO UM PAPEL IMPORTANTE EM RITUAIS DE “MUDANÇA DE FORMA”. PODERIAM ESTAR AÍ AS RAÍZES DAS LENDAS CELTAS POSTERIORES DE MULHERES-GRALHAS NEGRAS COMO BADBH?

A ICONOGRAFIA DA IDADE DO FERRO E DA EUROPA ROMANA, FREQUENTEMENTE, RETRATA “PESSOAS-PÁSSARO”: HUMANOS VESTIDOS COMO PÁSSAROS OU — TALVEZ — MATERIALIZAÇÕES DE ESPÍRITOS NA FORMA SEMIAVIÁRIA. ELES TAMBÉM SÃO TEMAS PERSISTENTES NA ARTE RUPESTRE NO FIM DA IDADE DO BRONZE DA SUÉCIA E NOS PETRÓGLIFOS DA IDADE DO FERRO NO VALE CAMONICA, NO NORTE DA ITÁLIA. UM PAINEL SUECO DE KALLSÄNGEN, EM BOHUSLÄN, ESTÁ ESCULPIDO COM IMAGENS DE CORPOS HUMANOS QUE TÊM

Ilustração © Anne Leaver

Pedra esculpida de um homem-pássaro da Idade do Ferro, do Vale Camonica, Itália. A prática xamânica de usar asas com penas remonta a 5 mil anos.

no aguçamento de seus poderes visionários internos: Tirésias, da mitologia grega; e o israelita Ahijah, do Antigo Testamento, eram cegos. Em certas comunidades xamânicas modernas — entre os sora da Índia, por exemplo —, videntes xamânicos cobrem suas

faces quando entram em estado de transe, obtendo a visão do pensamento e a habilidade de se vincular a espíritos.

Um homem-pássaro chamado Nemglan era estreitamente associado ao governante irlandês mítico Conaire Mór, cuja vida é descrita na história “Hospedaria de Da Derga”. A história inteira está repleta de alusões a encantamento, magia e fronteiras porosas entre os mundos de pessoas e deuses. Como o herói de Ulster Cú Chulainn, Conaire Mór era restringido a uma *geis* ou proibição: não tinha permissão para caçar ou matar qualquer pássaro. Essa injunção foi imposta por seu pai no momento de sua concepção. Quando estava para assumir o reinado, Conaire foi instruído por Nemglan, que impôs uma série de gessa ao novo rei e reforçou a proibição de causar sofrimento a pássaros. Em uma ocasião, Conaire desobedeceu à sua *geis* dos pássaros, e o bando que ele tentou matar soltou todas as penas e o atacou. O chefe do bando de pássaros era Nemglan, um metamorfo, que tentou proteger Conaire do resto do bando. Como Mog Ruith, Nemglan era um xamã, um ente de dois espíritos, capaz de cruzar o limiar entre pessoas, animais e o mundo espiritual.



Relevo em pedra de um guarda florestal divino, com um cão, um bastão, um saco de frutas aberto e uma gralha negra em cada ombro, de Moux, Borgonha.

ASAS E CABEÇAS COM BICO; UM DELES SE DESVIA AINDA MAIS AO RETRATAR UMA FIGURA DE DUAS CABEÇAS (DE TIPO JANUS) QUE OLHA PARA OS DOIS LADOS.

EMBORA O MATERIAL ESCANDINAVO PAREÇA RETRATAR CRIATURAS SEMI-HUMANAS “GENUÍNAS”, AS PESSOAS-PÁSSARO DE CAMONICA SÃO IMAGENS MENOS AMBÍGUAS E DESCREVEM CLARAMENTE HOMENS OU MULHERES VESTIDOS EM FANTASIAS DE PÁSSARO. NA GÁLIA ROMANA, HOMENS-PÁSSARO NÃO SÃO APRESENTADOS COMO MISTURADOS A FORMAS HUMANAS E DE PÁSSAROS, MAS COMO GUARDIÕES-PÁSSARO. UMA ESCULTURA DE MOUX, NA BORGONHA, É A DE UM PROTETOR DA FLORESTA: ELE CARREGA MAÇÃS DE CARVALHO, UM BASTÃO E UMA PODÃO, E É ACOMPANHADO POR UM CÃO E DOIS PÁSSAROS SEMELHANTES A GRALHAS NEGRAS COM BICOS GRANDES, QUE POUSAM EM SEU OMBRO E SE VIRAM PARA OLHAR INTIMAMENTE PARA SUA FACE, TALVEZ SUSSURRANDO EM SEUS OUVIDOS.

. TRABALHOS DO AMOR: CULHWCH E OLWEN .

Então, o pai de Culhwch lhe disse: “Filho, por que está enrubescendo? Qual o problema?”

“Minha madrastra vaticinou que nunca terei uma esposa até conquistar Olwen, a filha de Ysbaddaden Bencawr.”

“É fácil para você conseguir isso, filho”, disse-lhe seu pai. “Artur é seu primo. Vá até ele para ter seu cabelo aparado, e peça-lhe isso como seu presente.”

DE “CULHWCH E OLWEN”

OUTRO ANIMAL COMUM NAS HISTÓRIAS GALESAS É O PORCO. VIMOS SUA IMPORTÂNCIA COMO ALIMENTO EM BANQUETES, E A ELEVADA ESTIMA EM QUE FOI CONSIDERADO O MAIS BRAVO E TEMÍVEL DOS ANIMAIS. A HISTÓRIA MAIS IMPREGNADA DE SIMBOLISMO SUÍNO É “CULHWCH E OLWEN”. O NOME DO HERÓI EPÔNIMO SIGNIFICA “CERCADO DE PORCOS”. CULHWCH ERA DE ORIGEM NOBRE, SENDO PRIMO DE ARTUR. A ASSOCIAÇÃO COM PORCOS É INTRODUZIDA NO COMEÇO DA HISTÓRIA, E A CONEXÃO DO HERÓI COM PORCOS COMEÇOU ANTES MESMO DE TER

NASCIDO. QUANDO GRÁVIDA, GOLEUDDYDD, A MÃE DE CULHWCH, DESENVOLVEU UMA FORTE ANTIPATIA POR ESSAS CRIATURAS. UM DIA, QUANDO ENCONTROU ACIDENTALMENTE UMA VARA DE SUÍNOS, SEU MEDO A LEVOU A UM PARTO PREMATURO, E, TÃO LOGO O BEBÊ NASCEU, ELA O ABANDONOU. ELE FOI DESCOBERTO PELO PORQUEIRO E RECEBEU O NOME DE “CERCADO DE PORCOS”, UMA REFERÊNCIA AO LUGAR ONDE FOI ENCONTRADO.

A LIGAÇÃO DE CULHWCH COM PORCOS PERMANECEU. ELE CRESCER E SE APAIXONOU POR OLWEN, FILHA DE UM GIGANTE CHAMADO YSBADDADEN. O PAI DE OLWEN FEZ TODO TIPO DE OBJEÇÕES AO CASAMENTO E IMPÔS AO SEU PRETENDENTE UMA SÉRIE DE TAREFAS HERCÚLEAS OU TRABALHOS QUE ERAM PRATICAMENTE IMPOSSÍVEIS DE REALIZAR. O PRÓPRIO FATO DE QUE CULHWCH CONSEGUIU REALIZAR AS TAREFAS DÁ INDICAÇÕES QUANTO AO SEU *STATUS* HEROICO SOBRE-HUMANO. O NÚCLEO DO MITO DE CULHWCH E OLWEN ERA A TAREFA MAIS INSUPERÁVEL DE TODAS: YSBADDADEN EXIGIU A TESOURA, A NAVALHA E O PENTE QUE FICAVAM ENTRE AS ORELHAS DE TWRCH TRWYTH, UM ENORME JAVALI SOBRENATURAL, QUE OUTRORA FORA UM REI HUMANO.

DEVIDO À SUA ASSOCIAÇÃO COM PORCOS DESDE O NASCIMENTO, É APROPRIADO QUE CULHWCH DEVESSE SER COLOCADO CONTRA UM INIMIGO COMO TWRCH – COMO SE ESTIVESSEM UNIDOS EM OPOSIÇÃO: BOM CONTRA MAU, ABENÇOADO CONTRA AMALDIÇOADO. A PRÓPRIA DESCRIÇÃO DE TWRCH, IMEDIATAMENTE, DEIXA OS OUVINTES SABEREM QUE ELE VINHA DO ALÉM-MUNDO, NÃO APENAS DEVIDO AO SEU ENORME TAMANHO, MAS POR CAUSA DOS SEUS ESPINHOS, QUE CINTILAVAM COMO ASAS DE PRATA BRILHANTES. CULHWCH RECRUTOU A AJUDA DO REI ARTUR NESTA MISSÃO APARENTEMENTE IMPOSSÍVEL, POIS TWRCH ERA UM Oponente FORMIDÁVEL, MAS O BEM FINALMENTE PREVALECEU SOBRE O MAL; O EQUIPAMENTO DE ASSEIO FOI RETIRADO DE ENTRE AS ORELHAS DA BESTA, E O JAVALI MÁGICO FOI LEVADO AO MAR. CULHWCH

USOU A NAVALHA, A TESOURA E O PENTE NA BARBA DE YSBADDADEN, E OLWEN FOI CONQUISTADA. CULHWCH E OLWEN SE CASARAM E VIVERAM FELIZES E MONOGAMICAMENTE ATÉ A MORTE.

• UM ENCANTAMENTO DE TOUROS •

*Este era o Touro Marrom de Cuailnge –
terrível, marrom-escuro, arrogante, com saúde jovem,
horrendo, monumental, feroz,
cheio de artimanhas,
furioso, explosivo, de flancos estreitos,
bravo, brutal, atarracado,
cabeça erguida, de testa cacheada,
rosnando e olhos brilhando,
robusto, pescoço com crina, grosso e forte...*

Do TÁIN BÓ CUAILNGE

O GADO FOI CENTRAL PARA A PROSPERIDADE IRLANDESA DO INÍCIO DA IDADE MÉDIA: ERAM UNIDADES DE RIQUEZA; E O STATUS DE UM GOVERNANTE ERA MENSURADO PELOS NÚMEROS E PELO ESPLendor DE SEUS REBANHOS. A IMPORTÂNCIA DO GADO NA SOCIEDADE IRLANDESA É MOSTRADA COM GRANDE EFEITO NO *TÁIN BÓ CUAILNGE*, CUJO FOCO CENTRAL SÃO DOIS TOUROS ENORMES E ENCANTADOS. NO INÍCIO DA HISTÓRIA, É REVELADO QUE ESSES TOUROS NÃO ERAM BESTAS ORDINÁRIAS. O MARROM, OU DONN, ERA TÃO GRANDE QUE QUINZE MENINOS PODIAM DANÇAR SOBRE SUAS COSTAS. O FINNBENNACH (TOURO DE CHIFRES BRANCOS), DE CONNACHT, TINHA UM CORPO VERMELHO, CABEÇA E PÉS BRANCOS; ESSAS CORES SÃO INDICATIVAS DE SUA EMANAÇÃO DO ALÉM-MUNDO. AMBOS OS TOUROS HAVIAM COMEÇADO SUAS VIDAS COMO PORQUEIROS HUMANOS, MAS HAVIAM SIDO TRANSFORMADOS EM ANIMAIS QUE RETINHAM SUA CAPACIDADE HUMANA DE RACIOCÍNIO E LINGUAGEM. A LUTA DELES ATÉ A MORTE, COM CADA UM REPRESENTANDO SUAS PROVÍNCIAS NATIVAS DE ULSTER E CONNACHT,

RESUME O PAPEL DE AMBOS COMO PERSONIFICAÇÕES DE SUAS TERRAS, SUA FERTILIDADE E SUA PROSPERIDADE.

A ICONOGRAFIA GALO-BRITÂNICA DO FIM DA IDADE DO FERRO PRÉ-ROMANA E DO PERÍODO ROMANO *PODE* CONTER VISLUMBRES DE TRADIÇÕES DAS QUAIS SE ORIGINA A IDEIA DE GADO ENCANTADO. O CALDEIRÃO DE GUNDESTRUP É PERMEADO DE IMAGENS DE SACRIFÍCIO DE TOUROS. ESSES ANIMAIS ERAM CLARAMENTE CRIATURAS SOBRENATURAIS, POIS SÃO RETRATADOS NO CALDEIRÃO COMO SENDO MUITO MAIORES DO QUE O TAMANHO NATURAL, EM CONTRASTE COM SEUS MATADORES HUMANOS DIMINUTOS.

O *Tarbhfess*

O simbolismo do touro no caldeirão de Gundestrup traz à mente um curioso ritual irlandês mítico, o *Tarbhfess*, ou “sono de touro”. A lenda era particularmente associada ao local régio de Tara, e conectada à escolha do legítimo rei da Irlanda. Um touro era sacrificado, esquartejado e cozido; um indivíduo especialmente escolhido, depois, consumia a carne e o caldo. Após a refeição, deitava para dormir, enquanto quatro druidas cantavam sobre ele até receberem uma visão na qual a identidade do próximo rei legítimo lhes fosse revelada.

Um antigo mito gaulês de touros

EM 26 D.C., UMA ASSOCIAÇÃO DE BARQUEIROS QUE NAVEGAVA O RIO SENA DEDICOU UM GRANDE PILAR DE PEDRA A JÚPITER EM PARIS. O MONUMENTO FOI ENTALHADO COM OS NOMES DE VÁRIAS DEIDADES, CADA UMA ACOMPANHADA DE SUA IMAGEM ESCULPIDA. ALGUNS DOS DEUSES INVOCADOS ERAM ROMANOS, MAS OUTROS PERTENCIAM A UM PANTEÃO LOCAL. UM DOS PAINÉIS TRAZ A INSCRIÇÃO: “TARVOS TRIGARANUS”, O “TOURO COM TRÊS GROUS”. A IMAGEM A SEGUIR É DE UM ENORME TOURO, DE PÉ EM FRENTE A UM SALGUEIRO. DUAS GARÇAS OU GROUS POUSAM EM SUAS COSTAS; UMA TERCEIRA, EM SUA CABEÇA. GARÇAS E GROUS GOSTAM DE ÁGUA, DE MODO QUE PODEM EXPLICAR A

ASSOCIAÇÃO ENTRE OS PÁSSAROS E A ÁRVORE. ESSAS AVES TAMBÉM DESFRUTAM DE UMA RELAÇÃO SIMBIÓTICA COM O GADO, NA MEDIDA EM QUE SE ALIMENTAM DE PARASITAS EM SUAS PELES.



Musée National du Moyen Âge, Paris

Escultura em pedra de Tarvos Trigaranus, o touro com três grouse, de um monumento dedicado por uma associação de barqueiros parisienses em 26 d.C.

MAS CERTAS CARACTERÍSTICAS SÃO SUGESTIVAS DE UMA NARRATIVA MÍTICA PERDIDA, E ISSO É REFORÇADO PELA PRESENÇA DE UMA IMAGEM PRATICAMENTE IDÊNTICA MAIS DISTANTE, AO LESTE DE TRIER, NO RIO MOSELLE. EM AMBOS OS MONUMENTOS, A CENA DO TOURO E DAS TRÊS GARÇAS ESTÁ ASSOCIADA À IMAGEM DE UM PROTETOR DA FLORESTA PODANDO UM SALGUEIRO. NA PEDRA DE PARIS, O PROTETOR DA FLORESTA TEM O NOME DE ESUS. NO POEMA ÉPICO “FARSÁLIA” (SEU TEMA, A GRANDE GUERRA CIVIL ENTRE POMPEU E JÚLIO CÉSAR), O POETA ROMANO LUCANO MENCIONA TRÊS DEUSES GÁLICOS TEMÍVEIS: TARANIS,

TEUTATES E ESUS. É QUASE CERTO QUE LUCANO ESTIVESSE FALANDO DO MESMO “ESUS” QUE É REGISTRADO NO MONUMENTO DE PARIS.

O protetor de lareira de Capel Garmon

EM ALGUM MOMENTO DURANTE O FIM DO SÉCULO I E O COMEÇO DO SÉCULO II D.C. ALGUÉM FEZ UMA JORNADA A UM PÂNTANO REMOTO NO DISTANTE NOROESTE DO PAÍS DE GALES, UM LUGAR QUE, HOJE, É CONHECIDO COMO CAPEL GARMON (CAPELA DE GARMON). ELES LEVARAM CONSIGO UM ACESSÓRIO DE LAREIRA EM FERRO GRANDE, PESADO E ALTAMENTE ORNAMENTADO, COM CABEÇAS DE TOURO, QUE, PROVAVELMENTE, ERA USADO PARA ASSAR CARNE NO ESPETO OU, SIMPLEMENTE, COMO UM PROTETOR PARA O FOGO DA LAREIRA. MUITOS DESSES “PROTETORES DE LAREIRA” FORAM ENCONTRADOS NA GRÃ-BRETANHA E NA GÁLIA, MAS ESSE É ESPECIAL, POIS É MUITO DECORATIVO E EVOCATIVO DA HABILIDADE CONSUMADA DE FORJARIA E PORQUE PARECE TER SIDO “SACRIFICADO”.

UMA PEÇA CRUZADA HORIZONTAL CONECTA DUAS VERTICAIS, E CADA UMA DELAS TERMINA NA CABEÇA DE UMA BESTA COM CHIFRES. MAS AS DUAS CABEÇAS NÃO SÃO RETRATOS DE TOUROS ORDINÁRIOS — EM VEZ DISSO, SÃO CRIATURAS “BARROCAS”, POIS CADA UMA TEM CRINAS ELABORADAS, COMO AS DOS CAVALOS ADESTRADOS, FORMADAS DE BOLAS DE FERRO CONECTADAS. UM OLHAR MAIS APURADO DA PEÇA DA CAPEL GARMON REVELA QUE A CABEÇA DE CADA ANIMAL ERA ÚNICA, INDICATIVO DA INTENÇÃO DE PRODUIR IMAGENS DE DUAS BESTAS INDIVIDUAIS, COM DIFERENTES FACES. A DESCRIÇÃO DOS TOUROS NO *TÁIN BÓ CUAILNGE* CORRESPONDE À PROTEÇÃO DE LAREIRA DE CAPEL GARMON, POIS ESSAS CRIATURAS ENCANTADAS TAMBÉM TINHAM CRINAS E ERAM CRIATURAS ESPIRITUAIS, CONJURADAS AO ALÉM-MUNDO.

SE O PROTETOR DE LAREIRA DE CAPEL GARMON ALGUMA VEZ FOI USADO, NÃO SE SABE. MAS TEVE UMA VIDA E UMA MORTE, POIS SUA BIOGRAFIA CHEGA AO FIM QUANDO, DELIBERADAMENTE, FOI COLOCADO

EM UM PÂNTANO, COM UMA GRANDE PEDRA NO TOPO DA CABEÇA DE CADA TOURO, AOS MOLDES DOS ANTIGOS FUNERAIS DE PÂNTANO. O PROTETOR DE LAREIRA ERA UM OBJETO ALTAMENTE VALORIZADO E ESPECIAL. UM FERREIRO GALÊS QUE TENTOU REPLICAR O OBJETO ESTIMA QUE, PARA PRODUZI-LO, FORAM NECESSÁRIOS TRÊS ANOS DA VIDA DE UM ARTESÃO EM METAL. COMO ESSES PROTETORES DE LAREIRAS ERAM FEITOS PARA SER USADOS EM PARES, SEU VALOR, EM TERMOS DE RECURSOS HUMANOS, DEVE TER SIDO SURPREENDENTE. PODE TER “VALIDO” TANTO QUANTO UM SACRIFÍCIO HUMANO, OU MAIS. A ESTRANHA NATUREZA DOS TOUROS, COM SUAS CRINAS DE CAVALO, SÓ OS TORNA EVOCAÇÕES MAIS FANTÁSTICAS DE ANIMAIS ESPIRITUAIS.



National Museum of Wales, Cardiff
Protetor de lareira do fim da Idade do Ferro,
decorado com cabeças de touro com crinas, de
Capel Garmon, norte do País de Gales.

. A CORUJA E A ÁGUIA: .

UM MITO GALÊS DA NOITE E DO DIA

“O QUARTO RAMO DOS MABINOGI” ESTÁ REPLETO DE METAMORFOSES. A MALDIÇÃO-PUNIÇÃO DE MATH QUANDO TRANSFORMOU GWYDION E GILFAETHWY, DESCRITA ANTERIORMENTE NESTE CAPÍTULO, NÃO É O ÚNICO EPISÓDIO NO QUAL AS FRONTEIRAS ENTRE HUMANOS E ANIMAIS

FORAM CRUZADAS. O CERNE DESSA MESMA HISTÓRIA DIZ RESPEITO A UM TRIÂNGULO AMOROSO FATAL ENTRE UMA BELA JOVEM, BLODEUWEDD; SEU ESPOSO, LLEU LLAW GYFFES; E UM TERCEIRO HOMEM, GRONW.

PARA CONTEXTUALIZAR A HISTÓRIA É NECESSÁRIA UMA BREVE RECAPITULAÇÃO DOS ANTECEDENTES DA SITUAÇÃO DIFÍCIL DE LLEU. APÓS O ESTUPRO DE GOEWIN, ARIANRHOD SE APRESENTOU COMO UMA CANDIDATA A PORTAR OS PÉS DE MATH, MAS FALHOU NO TESTE DE VIRGINDADE DANDO À LUZ GÊMEOS. É EM TORNO DA SEGUNDA CRIANÇA NASCIDA QUE A PRINCIPAL HISTÓRIA SE DESENVOLVE. EM SUA VERGONHA, ARIANRHOD REPUDIOU ESSE SEGUNDO FILHO, LLEU, E LANÇOU SOBRE ELE TRÊS MALDIÇÕES, DESTINADAS A IMPEDI-LO DE ASSUMIR SEU LUGAR NA SOCIEDADE.

GWYDION E SEU TIO MATH JUNTARAM SEUS RECURSOS MÁGICOS PARA ENCONTRAR UM MODO DE QUEBRAR A INJUNÇÃO DE ARIANRHOD E CONCEBER UM MODO DE OBTER UMA ESPOSA PARA LLEU. ELES CONSEGUIRAM ISSO CONJURANDO DE FLORES UMA MULHER CHAMADA BLODEUWEDD. MAS ELA TOMOU UM AMANTE, GRONW, E JUNTOS TRAMARAM COMO ASSASSINAR SEU ESPOSO. A PRÓPRIA NATUREZA MÁGICA DE LLEU ERA AGORA REVELADA, POIS, JUNTO ÀS PROIBIÇÕES NEGATIVAS LANÇADAS SOBRE ELE POR SUA MÃE, HAVIA OUTRO CONJUNTO, DESSA VEZ DESTINADO A PROTEGÊ-LO. ELE NÃO PODERIA SER MORTO DENTRO OU FORA DE UMA CASA, NEM NA ÁGUA NEM NA TERRA, NEM NU NEM VESTIDO.

ALÉM DISSO, LLEU SÓ PODERIA SER FERIDO POR UMA LANÇA FEITA DURANTE A ÉPOCA EM QUE A FORJARIA NÃO ERA PERMITIDA. TODAS ESSAS CONDIÇÕES ENVOLVEM LIMITES E FRONTEIRAS, E ERAM SINAIS DE QUE O PRÓPRIO LLEU ERA PROFUNDAMENTE ENVOLVIDO COM FORÇAS DO ALÉM-MUNDO. POR ARDIL CRUEL, BLODEUWEDD ENGANOU O CRÉDULO LLEU PARA QUE REVELASSE A FÓRMULA SECRETA PELA QUAL SUAS

INJUNÇÕES DE MORTE PODERIAM SER SOBREPUJADAS, E ELE CONFESSOU A ELA:

“Ao preparar um banho para mim na margem de um rio, e fazendo uma moldura arqueada sobre a banheira, e cobrindo-a bem com palha e tornando-a aconchegante em seguida, e trazendo um bode”, ele disse, “e colocando-o ao lado da banheira, e eu colocando um pé traseiro do bode e o outro na beira da banheira. Quem quer que me golpeasse assim, levar-me-ia à morte”.

DE “O QUARTO RAMO DOS MABINOGI”

ENQUANTO ISSO, GRONW HAVIA TRABALHADO SECRETAMENTE PARA PRODUZIR A LANÇA FATAL, ENVENENANDO-A, E, QUANDO O FEZ, BLODEUWEDD PERSUADIU LLEU A ADOTAR A POSIÇÃO QUE LHE HAVIA DESCRITO; GRONW SALTOU DE UM ESCONDERIJO E DESFERIU EM SEU RIVAL O GOLPE FATAL.

MAS, EM VEZ DE CAIR MORTO, LLEU DEU UM ENORME GRITO E FUGIU SOB A FORMA DE UMA ÁGUIA. GWYDION DESCOBRIU O QUE HAVIA OCORRIDO E AMALDIÇOOU BLODEUWEDD, TRANSFORMANDO-A EM UMA CORUJA CONDENADA A CAÇAR À NOITE E SER EVITADA POR TODOS OS OUTROS PÁSSAROS POR



Miranda Aldhouse-Green
Estatueta de uma águia em bronze, do templo romano-britânico em Woodeaton,
Oxfordshire.

SUA VERGONHA. ELE TAMBÉM ENCONTROU LLEU, POUSADO EM UM CARVALHO, E LHE RESTAUROU SUA FORMA HUMANA. O ESPOSO INJURIADO MATOU GRONW E ASSUMIU O DOMÍNIO DE GWYNEDD.

O MAIS SURPREENDENTE SOBRE ESSA HISTÓRIA É QUE ELA APRESENTA UM MITO OCULTO DE BEM E MAL. COMO BLODEUWEDD NÃO ERA MORTAL, ERA FUNDAMENTALMENTE IMPERFEITA, NÃO CONFIÁVEL E, NO FUNDO, MUITO PERIGOSA PARA ESTAR ENTRE HUMANOS. A MUDANÇA DE FORMA DE LLEU – BEM COMO SEU NOME “O BRILHANTE” E O NOME DE SUA MÃE ARIANRHOD “RODA DE PRATA” – REVELA QUE ELE ERA UM DEUS CELESTE, E SEU REFÚGIO NO CARVALHO REFORÇA ESSA CONEXÃO. NA MITOLOGIA CLÁSSICA, TANTO A ÁGUIA COMO O CARVALHO FORAM ASSOCIADOS AO DEUS CELESTIAL ROMANO JÚPITER. MAS A HISTÓRIA GALESA É COLORIDA COM DOGMA MORAL CRISTÃO. PRÁTICAS MÁGICAS, COMO CONJURAR MULHERES DE FLORES, DEVERIAM SER CONDENADAS. O CERTO TERMINARIA PREVALECENDO, E A LUZ BRILHARIA E CONQUISTARIA O LADO NEGRO.

Demônios: do mito ao tarô

A mitologia celta está permeada de retratos de mulheres más com aparência não natural, mas e quanto aos demônios? No ocultismo moderno, como apresentado em cartas de tarô, o demônio é retratado como uma criatura semi-humana sentada, com chifres, com cabeça de bode, com patas fendidas, com uma barba e seios femininos. Na Europa medieval, o demônio era retratado com chifres e, muitas vezes, se assemelhava à iconografia anterior dos “Cernunnos” com chifres. Não há indicação de um lado negro na apresentação celta do próprio Cernunno, mas a ambiguidade humano/besta contribuiu para as noções cristãs de bestialidade, caos pagão e contradições sobre a noção de que humanos foram criados à imagem de Deus.

. 7 .

ligações perigosas: regimentos monstruosos de mulheres

Toda uma tropa de estrangeiros não seria capaz de resistir a um único gaulês se ele pedisse ajuda à sua esposa, que é usualmente muito forte e com olhos azuis; especialmente quando, inchando seu pescoço, rangendo seus dentes e sacudindo seus braços pálidos enormes, ela começa a dar socos misturados a chutes, como se fossem vários projéteis lançados de uma catapulta.

AMIANO MARCELINO, *HISTÓRIAS*, XV.12.

EM SUA PODEROSA TRAGÉDIA *AS BACANTES* O DRAMATURGO ATENIENSE EURÍPIDES REPRESENTOU SEUS SENTIMENTOS DE TURBULÊNCIA E DESESPERO APÓS EXPERIENCIAR MAIS DE 20 ANOS DE UMA GUERRA CIVIL SANGRENTA ENTRE ESPARTA E SUA NATIVA CIDADE-ESTADO. A PEÇA FOI ESCRITA EM 407 A.C., APÓS O ESCRITOR TER FUGIDO DE ATENAS PARA A PAZ RELATIVA DA MACEDÔNIA. O TEMA CENTRAL DO DRAMA SÃO OS DOIS ASPECTOS OPOSTOS DA NATUREZA HUMANA (MAIS ESPECIFICAMENTE, MASCULINA), O CIVILIZADO E O SELVAGEM, E AS TENSÕES DA *NOMOS* (ORDEM) E *PHYSIS* (NATUREZA).

A RELEVÂNCIA DA TRAGÉDIA DE EURÍPIDES PARA OS MITOS CELTAS REPOUSA NO MODO COMO AS MULHERES SÃO APRESENTADAS. *AS BACANTES* SITUA AS MULHERES, OS ANIMAIS E O MUNDO NATURAL INDOMADO NO LADO SELVAGEM DA DIVISÃO, EM OPOSIÇÃO FUNDAMENTAL AO MUNDO CIVILIZADO ORDENADO DOS HOMENS, À ORDEM E AO AMBIENTE CONSTRUÍDO (CIDADES). AS MULHERES ERAM FRACAS E, ASSIM, SUJEITAS AOS EXCESSOS DO SELVAGEM, E, QUANDO SOB A INFLUÊNCIA INTOXICANTE DO DEUS DIONÍSIO, ERAM CAPAZES DE CAOS SEXUAL E DE ATOS TERRÍVEIS DE VIOLÊNCIA, INCLUINDO ASSASSINATO, DESMEMBRAMENTO E CONSUMO DE HUMANOS.

O TRATAMENTO DE MUITAS MULHERES PROEMINENTES NO PAÍS DE GALES E – PARTICULARMENTE – NOS TEXTOS MÍTICOS IRLANDESES PARECE MOSTRAR PERSONAGENS FEMININOS SOB UMA LUZ SIMILARMENTE DESFAVORÁVEL (E DECIDIDAMENTE NÃO FEMINISTA). ESSES RETRATOS SÃO, AO MENOS PARCIALMENTE, DEVIDOS AOS SEUS CRONISTAS, CLÉRIGOS CRISTÃOS PARA QUEM MULHERES RESPEITÁVEIS NÃO TINHAM PRESENÇA PÚBLICA E CUJA VIRGINDADE DEVERIA SER ZELOSAMENTE GUARDADA. E, ASSIM, O *CICLO DO ULSTER* TRATA A RAINHA MEDBH DE CONNACHT COMO UMA MULHER DE APETITES SEXUAIS E MILITARES INCONTROLÁVEIS, FREQUENTEMENTE RIDICULARIZADA POR SEUS NARRADORES. MESMO SUA MORTE FOI IGNOMINIOSA: FOI ASSASSINADA POR UM ESTILINGUE COM UMA BOLA DE QUEIJO ENDURECIDO. HISTÓRIAS SOBRE OUTRAS

Bruxas na mitologia e em Shakespeare

As três bruxas repulsivas que predizem e provocam a destruição de Macbeth na poderosa tragédia de Shakespeare trazem uma forte semelhança com Badbh e Morrigan do mito irlandês. Como elas, as bruxas de Macbeth são velhas, amorais, hábeis em profecia e sexualmente ambíguas. Banquo diz:

*Vocês deveriam ser mulheres
e, todavia, suas barbas me impedem de interpretar
que vocês o sejam.*

Shakespeare escreveu “A peça escocesa” na época do fervor antibruxas do Rei Jaime I, uma atitude alimentada pela conspiração das bruxas escocesas para assassiná-lo descoberta em 1591. Shakespeare apresentou, deliberadamente, as bruxas como para além de toda decência humana: vingativas, destrutivas e atuantes em rituais horríveis. Nos julgamentos de bruxas da época declarava-se que vítimas eram colocadas sob encantamentos por se recusarem a dar hospitalidade a uma bruxa. É exatamente assim que o rei irlandês Conaire Mór foi destruído pela Badbh na história “Hospedaria de Da Derga”. Como o herói de Ulster Cú Chulainn, Conaire Mór foi amaldiçoado por uma dupla geis: como ocorreu com a geis dos pássaros descrita anteriormente (cf. p. 127), ele foi proibido de ficar sozinho com uma mulher após o pôr do sol, mas obrigado também pelas leis universais de hospitalidade, que o forçavam a entretê-la. Inevitavelmente, a dupla obrigação de Conaire Mór provocou sua ruína. Orientados por Badbh, seus inimigos golpearam sua cabeça. Mas o estranho vínculo de Conaire com o Além-Mundo

é mostrado adiante nessa história, pois a cabeça decepada falava com seu companheiro de armas Mac Cécht, que vingou a morte do rei.



Nationalmuseet, Dinamarca

Placa interna do caldeirão de Gundestrup, Dinamarca. Retrata a cabeça e os ombros de uma mulher, flanqueada por duas rodas.

“HEROÍNAS” IRLANDESAS, COMO DEIRDRE DAS TRISTEZAS (CF. P. 73-74), ENFATIZAM A RUÍNA DE HOMENS CATIVADOS POR SUA BELEZA. SUAS EQUIVALENTES GALESAS NÃO FORAM TÃO DURAMENTE TRATADAS NA LITERATURA, MAS FORAM, EM SUA MAIORIA, PÁLIDAS, IMPORTANTES SOMENTE COMO CATALISADORAS PARA A AÇÃO MASCULINA. RHIANNON E BLODEUWEDD SE DESTACAM COMO EXCEÇÕES, MAS, MESMO ASSIM, SEUS DESTINOS FORAM DITADOS POR HOMENS.

• ESPOSAS MILITARES: MEDBH E MACHA •

Medbh retornou do norte novamente após passar duas semanas assediando a província. Ela atacou Finn-mór, esposa de Celtchar mac Uthidir, e lhe tomou cinquenta mulheres na captura de Dún Sobairche, no território de Dál Riada.

Do *TÁIN BÓ CUAILNGE*

MEDBH FIGURA FORTEMENTE NO *CICLO DO ULSTER*. NO CONFLITO CATACLÍSMICO ENTRE AS DUAS PROVÍNCIAS IRLANDESAS DE ULSTER E CONNACHT, COMO REGISTRADO NO *TÁIN BÓ CUAILNGE*, FOI SEU CIÚME DO GRANDE TOURO MARROM DE ULSTER QUE A LEVOU A INSTIGAR A GRANDE GUERRA, QUE TERMINARIA EM UMA VITÓRIA VAZIA. MEDBH FOI ELEITA GOVERNANTE DE CONNACHT. SEU CONSORTE, AILILL, DESEMPENHOU UM PAPEL MÍNIMO: TODO PODER ERA DELA. ELA ERA VIOLENTA, SANGUINÁRIA, ASTUCIOSA E PROMÍSCUA, E, POR POSSUIR ESSAS “QUALIDADES”, OPUNHA-SE A TUDO QUE ERA CONSIDERADO APROPRIADO PARA AS MULHERES CRISTÃS MEDIEVAIS. A LITERATURA QUE DESCREVE SUAS ATIVIDADES EXPRESSA DESAPROVAÇÃO EM SUAS PÁGINAS, E A PREDIÇÃO “TUDO TERMINARÁ EM LÁGRIMAS” É A MENSAGEM SUSSURRADA CONSTANTEMENTE. E ASSIM FOI.

O PRÓPRIO NOME DE MEDBH TRAI SEU CARÁTER, POIS SIGNIFICA “AQUELA QUE INTOXICA”. DE ACORDO COM OS TEXTOS MÍTICOS, ELA GOVERNOU CONNACHT DOS CENTROS RÉGIOS DE TARA E CRUACHAIN. ERA, CERTAMENTE, QUASE UMA DEIDADE, EM VEZ DE UMA RAINHA TERRENA, MAS FOI “EVEMERIZADA” (APRESENTADA COMO UMA PESSOA, E NÃO COMO UMA DIVINDADE) NA LITERATURA. EM ESSÊNCIA, MEDBH ERA UMA DEUSA DA SOBERANIA, UMA DAS VÁRIAS MULHERES DIVINAS IRLANDESAS QUE CONCEDIAM REALEZA A GOVERNANTES MORTAIS. ELA, COMO SUAS IRMÃS, ESTAVA PREOCUPADA COM TRÊS COISAS PRINCIPAIS: SEXUALIDADE (QUE DAVA À IRLANDA SUA FERTILIDADE), GUERRA (QUE A DEFENDIA) E TERRITÓRIO (QUE PROTEGIA SEU POVO).

OS PRINCÍPIOS MORAIS CRISTÃOS SEGUIDOS PELO REDATOR MONÁSTICO (ESCRITOR DE HISTÓRIAS) SE MOSTRAM POR MEIO DOS EXCESSOS DE MEDBH. TUDO SOBRE ELA ERA EXTREMO, IMODERADO E – AOS OLHOS CRISTÃOS – IMPRÓPRIO. ELA ERA UMA BÊBADA, DESTRUIDORA, ADORAVA SEXO E ERA CAPAZ DE EMASCULAR O HERÓI MAIS VIRIL PELA VELOCIDADE FERROZ COM QUE SE MOVIA COM SUA BIGA NO CAMPO DE BATALHA. É

FÁCIL VER UM PARALELO ESTREITO ENTRE MEDBH E AS MÊNADES DE EURÍPIDES EM *AS BACANTES*. ELA E SEU Oponente, o rei de Ulster Conchobar, eram iguais, pois ele era cruel e desleal, e os dois se equiparavam. As credenciais divinas de Medbh se mostram por meio de sua forma humana aparente: como muitos deuses e xamãs, ela possuía ajudantes espirituais animais – no seu caso, um pássaro e um esquilo. Medbh era capaz de realizar magia, e era uma metamorfa, capaz de se transformar de bruxa em donzela quando quisesse.

“Qual seu nome?”, disse o rei.

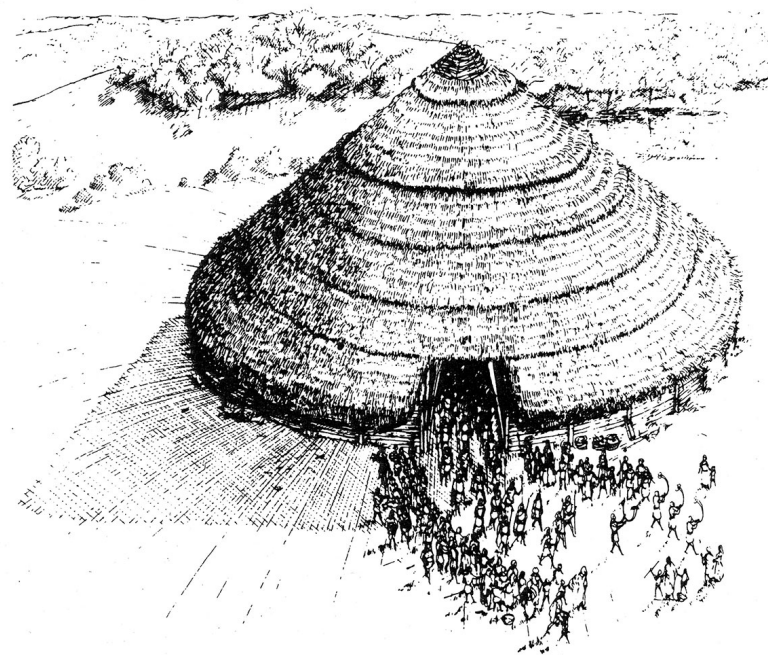
“Meu nome, e o nome de minha prole”, ela disse, “será dado a esse lugar. Sou Macha, filha de Sainrith mac Imbaith”.

Então, ela correu [contra] a biga. Quando a biga chegou ao fim do campo, ela deu à luz a seu lado. Ela pariu gêmeos, um filho e uma filha. O nome Emain Macha, os Gêmeos de Macha, veio daí.

Do *TÁIN BÓ CUAILNGE*

EMHAIN MACHA: LOCAL DOS REIS

No Ciclo do Ulster, Emhain Macha era a sede régia do rei mítico Conchobar, o local sagrado de reunião onde a posse dos reis de Ulster ocorria. Mas evidências arqueológicas mostram que esse local foi de grande importância simbólica séculos antes da época dos mitos do começo da Idade Média, pois foi identificado com um local antigo da Idade do Ferro de Forte Navan, no Condado de Armagh. Aqui, em 94 a.C. (sabemos isso tão precisamente graças a uma datação dendrocronológica – por



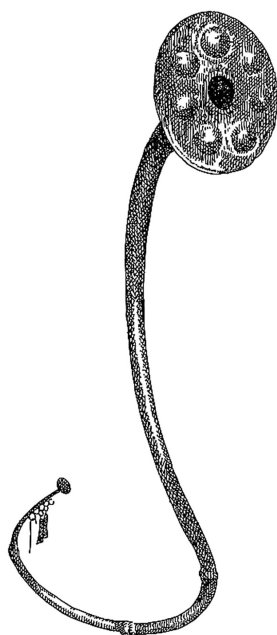
Stephen Conlin
Forte Navan (reconstruído), Condado de Armagh.

A DEUSA MACHA PARTILHAVA ALGUMAS CARACTERÍSTICAS COM MEDBH, MAS É A *PERSONA* TRIPLA DE MACHA QUE É SUA CARACTERÍSTICA MAIS SURPREENDENTE, UMA PROPRIEDADE QUE A VINCULAVA ÀS FÚRIAS DE BATALHA, MORRÍGAN E BADBH. COMO MEDBH, MACHA ERA UMA DEUSA DA SOBERANIA; UM DOS GRANDES CENTROS RÉGIOS DO NORTE DA IRLANDA, EMHAIN MACHA, É NOMEADO EM SUA HOMENAGEM. NAS HISTÓRIAS, MACHA É APRESENTADA COMO UMA PERSONAGEM TRIPLA, CUJAS ORIGENS SÃO SEPARADAS, MAS SE FUNDIRAM EM UMA *PERSONA* MULTIFACETADA. TODAS AS TRÊS MACHAS, CONTUDO, ESTAVAM CLARAMENTE ASSOCIADAS À SOBERANIA, À FERTILIDADE E À PERSONIFICAÇÃO DA

anéis de árvore – nos troncos), uma enorme estrutura templar circular de carvalho foi construída em um terreno elevado, com um poste central alto que poderia ser visto a

quilômetros. O telhado era de colmo, e toda a construção foi, imediata e deliberadamente, incendiada, talvez como um sacrifício aos deuses celestes.

Próximo, no vale abaixo, havia um pequeno lago, Loughnashade, no qual quatro trombetas cerimoniais de bronze belamente decoradas foram colocadas como uma oferenda religiosa. Talvez tenham sido usadas no ritual que acompanhou a destruição do templo, fazendo, então, um duplo sacrifício: da construção e das trombetas. Claramente, o Forte Navan data de um período muito anterior ao do Emhain Macha mítico, mas investigações arqueológicas demonstraram a longevidade do local como de grande importância cerimonial por mais de um milênio. Um achado da Navan da Idade do Ferro é especialmente importante: o crânio de um macaco de Barbária, trazido do norte da África como um presente esplendidamente exótico para o senhor de Navan.



Paul Jenkins

Trombeta cerimonial de bronze da Idade do Ferro, uma das quatro ritualmente depositadas em um lago próximo do Forte Navan.



Miranda Aldhouse-Green
Placa de xisto retratando três deusas, do Banho Romano.

PRÓPRIA IRLANDA. UMA, COMO MEDBH, ERA UMA GOVERNANTE GUERREIRA; OUTRA, UMA PROFETISA E ESPOSA DO REI NEMEDH (O NOME DO REI É IMPORTANTE, POIS DERIVA DA PALAVRA CELTA *NEMETON*, QUE SIGNIFICA “BOSQUE SAGRADO”); E A TERCEIRA — A MAIS COMPLEXA E INTERESSANTE — ERA UMA DEUSA CASADA COM UM MORTAL CHAMADO CRUNNCHU.

ESSA ÚLTIMA MACHA ESTAVA INEXTRICAVELMENTE LIGADA A CAVALOS, E ERA INDUBITAVELMENTE UMA DEUSA EQUINA, COMO *EPONA* E *RHIANNON*, MÍTICA GALESA. É ELA QUEM É MAIS COMPLETAMENTE DESCRITA NOS MITOS. ERA A CORREDORA MAIS VELOZ DA TERRA, E SUA RAPIDEZ LEVOU CRUNNCHU A FAZER UMA APOSTA COM O REI DE QUE ELA PODERIA CORRER MAIS RÁPIDO DO QUE A SUA BIGA MAIS VELOZ. MACHA ESTAVA GRÁVIDA NA ÉPOCA, MAS, MESMO ASSIM, FOI FORÇADA A CORRER;

ELA VENCEU, MAS MORREU AO DAR À LUZ GÊMEOS. QUANDO EXPIROU, AMALDIÇOOU OS HOMENS DE ULSTER COM UMA MALDIÇÃO DE FRAQUEZA, DE MODO QUE, SEMPRE QUE ENFRENTASSEM UMA CRISE NA BATALHA, SERIAM ACOMETIDOS DE UMA FRAQUEZA COMO A DE UMA MULHER EM TRABALHO DE PARTO POR QUATRO DIAS E NOITES. A CORRIDA DE MACHA A IDENTIFICA COMO UMA DEUSA EQUINA. É TAMBÉM REVELADOR QUE UM DOS DOIS CAVALOS DA BIGA DE CÚ CHULAINN SE CHAMAVA CINZA DE MACHA.

. FEDELMA: ESPÍRITO, VIDENTE E XAMÃ .

O condutor deu meia-volta na biga. Enquanto se aprontavam para voltar ao acampamento, uma jovem apareceu diante deles. Ela tinha um cabelo amarelo. Vestia um manto colorido com um alfinete de ouro, uma túnica com capuz com bordados vermelhos e sapatos com fivelas de ouro. Sua face era larga acima e estreita abaixo; suas sobrancelhas, escuras; e seus cílios negros lançavam uma sombra até o meio de sua face. Seus lábios eram de um vermelho pártico, com dentes como pérolas. Seu cabelo estava arranjado em três tranças... Em sua mão havia uma haste de tecelão de bronze branco decorada com ouro. Seus olhos tinham íris triplas. A jovem estava armada. Sua biga era puxada por dois cavalos negros.

Do TÁIN BÓ CUAILNGE

O FIM SANGRENTO DA GRANDE GUERRA ENTRE ULSTER E CONNACHT, COMO CONTADO NO *CICLO DO ULSTER*, FOI PREVISTO COM GRANDE ACURÁCIA POR UM DOS ATORES MAIS ESTRANHOS DO DRAMA. NO COMEÇO DA CAMPANHA, ENQUANTO MEDBH CIRCULAVA EM SUA BIGA REUNINDO SEUS SOLDADOS, UMA JOVEM APARECEU DIANTE DA RAINHA E SEU EXÉRCITO. SUA APARÊNCIA ERA SURPREENDENTE, COMO A CITAÇÃO ANTERIOR DESCREVE. QUANDO QUESTIONADA PELA RAINHA SOBRE SUA IDENTIDADE, ELA RESPONDEU QUE SEU NOME ERA FEDELMA E QUE ERA UMA POETISA DE CONNACHT. DAS VÁRIAS OUTRAS PERGUNTAS FEITAS A ELA, A MAIS REVELADORA FOI: “VOCÊ POSSUI O *IMBAS FOROSNAI*, A LUZ DA PRESCIÊNCIA?” FEDELMA RESPONDEU QUE SIM, E MEDBH LHE PEDIU PARA PROFETIZAR O RESULTADO DA GUERRA E O DESTINO DE SEU

EXÉRCITO. FEDELMA, ENTÃO, DEU A RESPOSTA ASSUSTADORA, EM VERSO, DE QUE VIA O EXÉRCITO BANHADO EM CARMIM E DESCREVEU O HERÓI DE ULSTER CÚ CHULAINN COMO O MEIO DA DESTRUÇÃO DE CONNACHT.

MAS QUEM OU O QUE ERA FEDELMA? AS INDICAÇÕES ESTÃO NO MODO COMO OS CONTADORES DE HISTÓRIAS DESCREVEM SUA APARÊNCIA. A ÊNFASE NO NÚMERO TRÊS É IMPORTANTE: SEUS OLHOS COM TRÊS ÍRIS MOSTRAVAM QUE NÃO ERA UM HUMANO NORMAL, MAS QUE FORA TOCADA PELO ALÉM-MUNDO. NA VERDADE, SUA APARÊNCIA TRÍPLICE PODE SIMBOLIZAR SUA HABILIDADE PARA OLHAR PARA O PASSADO, O PRESENTE E O FUTURO, OU PARA AS TRÊS CAMADAS DO COSMOS: A ATMOSFERA SUPERIOR, A TERRA E O MUNDO INFERIOR. SEU MANTO COM MANCHAS TAMBÉM REVELA SEU *STATUS* COMO UM ENTE DE “DOIS ESPÍRITOS”, UM TÍTULO MUITAS VEZES CONFERIDO A XAMÃS POR SUA HABILIDADE DE VIAJAR ENTRE OS MUNDOS. A VESTIMENTA BICOLOR, QUE CINTILAVA OU ERA MATIZADA, REFLETIA ESSA DUALIDADE.

A PRINCIPAL FUNÇÃO DE UM XAMÃ ERA SER UM VIDENTE, PREDIZER O FUTURO, E ISSO É EXATAMENTE O QUE FEDELMA ESTAVA FAZENDO. SUA APARÊNCIA DE GUERREIRA, ARMADA E SOBRE UMA BIGA, É MENOS FÁCIL DE EXPLICAR. TALVEZ ESTIVESSE EQUIPADA ASSIM PORQUE ESTIVESSE ENFRENTANDO O MAL QUE A GUERRA TRAZ E, ASSIM, REFLETISSE A POSIÇÃO MORAL ANTIGUERRA DO CLÉRIGO CRISTÃO QUE REGISTROU A HISTÓRIA. O BASTÃO DE TECER DE FEDELMA LHE DÁ OUTRA DIMENSÃO: ELA TINHA O PODER DE TECER O FIO DO DESTINO DE MEDBH E CORTAR A VITALIDADE DE CONNACHT QUANDO OS DEUSES EXIGISSEM.

. DONZELAS, MATRONAS E BRUXAS .

Enquanto estavam lá na hospedaria, uma mulher apareceu na recepção, após o pôr do sol, e pediu para entrar. Tão longas quanto um bastão de tecelão, e tão negras quanto, eram suas duas canelas. Ela vestia um manto listrado muito felpudo. Sua barba chegava aos joelhos, e sua boca era de um lado da cabeça.

DE “HOSPEDARIA DE DA DERGA”

JÁ ENCONTRAMOS A TRIÁDICA MACHA, A MORRÍGAN E A BADBH, QUE PODERIAM APARECER COMO HUMANAS OU PÁSSAROS CARNICEIROS, MAS TAMBÉM COMO QUALQUER UM DOS TRÊS ESTÁGIOS DA CONDIÇÃO FEMININA: DONZELA, MÃE OU ANCIÃ. DESSE MODO, UMA ÚNICA ENTIDADE PODERIA TRANSCENDER A IDADE DETERMINADA E REPRESENTAR A TOTALIDADE DA CONDIÇÃO FEMININA. NA HISTÓRIA “HOSPEDARIA DE DA DERGA”, A RUÍNA DE CONAIRE MÓR É ESTABELECIDADA QUANDO ESTE É FORÇADO A DAR HOSPITALIDADE A UMA MULHER SOLITÁRIA, A DESPEITO DE SUA *GEIS* DE NUNCA ESTAR SOZINHO COM UMA MULHER. A BRUXA HORRIPILANTE QUE ELE ENCONTRA TEM MUITOS “RÓTULOS”: ELA TRANSGREDIU O GÊNERO, VESTE UM MANTO BICOLOR E É DE APARÊNCIA ANORMAL.

*Badbh e Macha, rico o estoque
Morrígan, que espalha confusão
distribuem a morte pela espada
nobres filhas de Errimas.*

EM O LIVRO DAS INVASÕES

UM ENCONTRO MUITO FAMOSO ENTRE UM GOVERNANTE HUMANO E UMA DEUSA-BRUXA TALVEZ LANCE AS FUNDAÇÕES DOS CONTOS DE FADAS DE TRANSFORMAÇÃO DO COMEÇO DA ERA MODERNA, COMO A HISTÓRIA DO PRÍNCIPE SAPO. ELA ESTÁ CONTIDA EM UM MITO DE ORIGEM MUITO ANTIGO — TALVEZ REGISTRADO NO SÉCULO V D.C. — NO QUAL A COMUNIDADE CONHECIDA COMO UI NEILL (O POVO DE NIALL) FOI FUNDADA. O FUNDADOR DA DINASTIA ERA NIALL DOS NOVE REFÉNS, E SEU GOVERNO É LEGITIMADO NA HISTÓRIA POR SEU ENCONTRO COM A DEUSA DA SOBERANIA, DISFARÇADA DE BRUXA.

NIALL E SEUS IRMÃOS ESTAVAM FORA CAÇANDO E FICARAM COM SEDE. ENCONTRARAM UM POÇO GUARDADO POR UMA GROTESCA ANCIÃ, QUE OFERECEU ÁGUA A CADA UM EM TROCA DE UM BEIJO. TODOS RECUARAM



Miranda Aldhouse-Green

Modelo de cachimbo de barro da deusa tripla Rhenish, de Bonn, Alemanha.

IMAGINANDO A DEUSA-GRALHA NEGRA

Em moedas cunhadas no século II a.C. pela tribo armórica (bretã) do Unelli há a imagem de um cavalo de guerra galopando, montado por um grande pássaro carniceiro, cujas enormes garras estão cravadas em suas costas. Debaixo do cavalo estão uma criatura semelhante a um escorpião e uma serpente que parecem atacá-lo. É tentador ver a ancestral das deusas-gralhas negras nessa cena estranha. Será que a mitologia irlandesa das fúrias de batalha metamorfas poderia ter se originado de um mito de guerra perdido muito anterior, que pode, ele próprio, ter se originado da visão de pássaros carniceiros se alimentando de cadáveres em campos de batalha?



Ilustração Rowena Alsey

Moeda armórica de ouro da Idade do Ferro retratando um cavalo sendo cavalgado por uma enorme gralha negra.

HORRORIZADOS, EXCETO NIALL, QUE A BEIJOU E, DEPOIS, FEZ SEXO COM ELA. DURANTE SUA UNIÃO, A BRUXA SE TRANSFORMOU EM UMA BELA JOVEM (ASSIM COMO NO CONTO DE FADAS DE GRIMM, NO QUAL UM BEIJO DE UMA DONZELA FEZ COM QUE O SAPO SE TRANSFORMASSE EM UM BELO E JOVEM PRÍNCIPE). QUANDO NIALL PERGUNTOU SEU NOME, ELA LHE DISSE QUE ERA SOBERANIA. NIALL SE TORNOU, DEVIDAMENTE, REI, COM SEU GOVERNO ENDOSSADO POR SEU CASAMENTO COM A TERRA DA PRÓPRIA IRLANDA.

• ESPOSAS INJURIADAS E MULHERES IMPERFEITAS •

E houve tamanho tumulto na Irlanda que não houve paz para Matholwch até que tivesse vingado a desgraça que havia sofrido no País de Gales. Seus homens se vingaram retirando Branwen do quarto de seu esposo e forçando-a a cozinhar para a corte; e mandaram o açougueiro ir até ela todos os dias, após ter cortado carne, e lhe dar um tapa no ouvido.

DE “O SEGUNDO RAMO DOS MABINOGI”

“O SEGUNDO RAMO DOS MABINOGI” É, MUITAS VEZES, CHAMADO DE “BRANWEN”, EM HOMENAGEM À SUA PERSONAGEM CENTRAL. A DESPEITO

DE SER NOMEADA COMO UMA DAS TRÊS MAIORES MULHERES NO PAÍS DE GALES, A PRÓPRIA BRANWEN É APRESENTADA COMO UMA VÍTIMA UM TANTO SENTIMENTAL E INCAPAZ DA DOMINAÇÃO E DA AGRESSÃO MASCULINAS, E É SOMENTE QUANDO É MALTRATADA NA CORTE DE SEU NOVO ESPOSO (CF. P. 92) QUE OS CONTADORES DE HISTÓRIAS DÃO À PERSONAGEM ALGUMA SUBSTÂNCIA. ELA CRIA UM ESTORNINHO NA COZINHA, ENSINA-O A FALAR E CONTA A RESPEITO DE SEU IRMÃO. APÓS LHE ESCREVER UMA CARTA SOBRE SUA SITUAÇÃO, PRENDE-A NA BASE DAS ASAS DO PÁSSARO E O INSTRUI A VOAR A HARLECH. A GUERRA DE VINGANÇA DE BRÂN INFLIGE ENORMES BAIXAS NO PAÍS DE GALES E NA IRLANDA. CHEIA DE PESAR PELA DESTRUIÇÃO DAS DUAS BELAS NAÇÕES, BRANWEN MORRE DE CORAÇÃO PARTIDO.

COMO BRANWEN, RHIANNON, A “HEROÍNA” DE “O PRIMEIRO RAMO DOS MABINOGI”, FOI MALTRATADA DESDE A SUA PRIMEIRA APARIÇÃO NA HISTÓRIA, VESTIDA EM OURO CINTILANTE; SEU CAVALO, TAMBÉM, É BRANCO RELUZENTE, COM SEU COLORIDO DENUNCIANDO SUAS ORIGENS ALÉM-MUNDO. ESPREITANDO SOB A PERSONA VISÍVEL DE RHIANNON ESTÁ UMA DIVINDADE VELADA: NA OCASIÃO DE SEU CASAMENTO, ELA PRESENTEIA CADA CONVIDADO COM UMA JOIA PRECIOSA, ASSUMINDO, ASSIM, O PAPEL DA GENEROSA DEUSA DA SOBERANIA. A ESTRANHA PUNIÇÃO IMPOSTA A RHIANNON, QUANDO É ERRONEAMENTE ACUSADA DE ASSASSINAR E COMER SEU FILHO (TENDO QUE ATUAR COMO UM ANIMAL DE CARGA E CARREGAR VISITANTES NAS COSTAS AOS PORTÕES DO PALÁCIO), PODE SE REFERIR A OUTRO ELEMENTO, PROVAVELMENTE ANTERIOR, DO MITO DE RHIANNON, QUE A IDENTIFICA COMO UMA DEUSA EQUINA.

“Donzela”, disse ele, “sois vós uma donzela?” “Que eu saiba, sim.” Então ele pegou a vara mágica e a curvou. “Caminhai sobre ela”, ele disse, “e, se sois uma donzela, saberei.” Então ela caminhou sobre a vara mágica e, com esse passo, deixou cair um belo bebê com um rico cabelo amarelo. O menino emitiu um grito alto. Depois do choro do menino, ela foi até a porta e, em seguida, deixou cair algo pequeno, e, antes que qualquer um pudesse ver o que era, Gwydion o pegou, envolveu-o em um lençol de seda e o escondeu.

“O QUARTO RAMO DOS MABINOGI”, MUITAS VEZES NOMEADO “MATH”, ESTÁ PERMEADO DE MAGIA, E AS DUAS MULHERES QUE DOMINAM ESSA HISTÓRIA MÍTICA SÃO IMPERFEITAS E NEGATIVAS: ARIANRHOD E BLODEUWEDD, RESPECTIVAMENTE A MÃE E A ESPOSA DE LLEU LLAW GYFFES. A AUSÊNCIA DE CASTIDADE DE ARIANRHOD E A CRUELDADE COM SEU FILHO SÃO COMPLICADAS POR UMA FACETA OCULTA ADICIONAL DESSA HISTÓRIA. POIS A VARA MÁGICA DE MATH, USADA PARA TESTAR A VIRGINDADE, É QUASE CERTAMENTE UM SÍMBOLO FÁLICO, INFERINDO QUE ARIANRHOD TEVE RELAÇÕES SEXUAIS COM SEU TIO E FOI ENGRAVIDADA POR ELE. ISSO PODE EXPLICAR SUA TENTATIVA DE IMPEDIR O CASAMENTO DE LLEU E QUALQUER CHANCE DE ELE TER FILHOS. NA MITOLOGIA CELTA, CRIANÇAS NASCIDAS COMO RESULTADO DE INCESTO REFLETIAM NÃO APENAS VERGONHA, MAS TAMBÉM *STATUS* HEROICO. COMO NOS MITOS CLÁSSICOS, O INCESTO ERA ENDÊMICO ENTRE OS DEUSES, E QUALQUER PROLE ASSIM CONCEBIDA ERA ESPECIAL, ABENÇOADA PELOS DEUSES. TANTO MATH QUANTO ARIANRHOD ERAM, QUASE CERTAMENTE, DIVINDADES SECRETAS: OS PODERES MÁGICOS DE MATH PROCLAMAM ISSO, ASSIM COMO O NOME DE ARIANRHOD, “RODA DE PRATA”, UM EPÍTETO CELESTIAL, REFERINDO-SE, TALVEZ, À LUA.

A SEGUNDA MULHER IMPERFEITA A MOLESTAR A VIDA DE LLEU FOI BLODEUWEDD. UMA ESPOSA “VIRTUAL”, ELA FOI CONJURADA DE FLORES, MAS A ESCOLHA DAS FLORES – GIESTA (*BROOM*), CARVALHO (*OAK*) E FILIPÊNDULA (*MEADOWSWEET*) – É REVELADORA, POIS O AMARELO DA GIESTA É UM SÍMILE FREQUENTEMENTE USADO, TANTO NA MITOLOGIA GALESIA QUANTO NA IRLANDESA, PARA DESCREVER O CABELO DE UMA JOVEM VIRGEM, E AS PÉTALAS, TANTO DO CARVALHO QUANTO DA FILIPÊNDULA, SÃO BRANCAS, SÍMBOLOS DE PUREZA. ISSO TORNA A DESLEALDADE DE BLODEUWEDD IRÔNICA, MAS, APESAR DISSO, QUASE ESPERADA, DEVIDO À SUA NATUREZA NÃO HUMANA: ELA É UM ENTE

ESPIRITUAL, AMORAL E INSTÁVEL, SOB CERTOS ASPECTOS, SEMELHANTE AO MONSTRO *FRANKENSTEIN*, CRIADO POR MARY SHELLEY, OU AO COMPUTADOR ROBÓTICO EM *2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO*, DE KUBRICK. GWYDION, O CRIADOR DE BLODEUWEDD, FOI TAMBÉM O INSTRUMENTO DE SUA DESTRUIÇÃO, EMBORA, POR NÃO SER HUMANA, NÃO PUDESSE SER MORTA; PORTANTO, POR SUA MAGIA, FOI DESTINADA A ASSOMBRAR O MUNDO PARA SEMPRE, NÃO MAIS COMO UMA MULHER, MAS COMO UMA CORUJA, SÍMBOLO DA NOITE, DA TRISTEZA E DO MAL.

. DEUSAS ANTIGAS EM TEXTOS E NA ARQUEOLOGIA .

MUITAS DAS DEUSAS QUE DEIXARAM SUA MARCA NO REGISTRO ARQUEOLÓGICO OU NO TESTEMUNHO DE ESCRITORES CLÁSSICOS SOBRE OS CELTAS MOSTRAM NÍTIDAS SIMILARIDADES COM AS MULHERES SOBRENATURAIS ENCONTRADAS NAS MITOLOGIAS IRLANDESA E GALESAS POSTERIOR. ALGUMAS ERAM ABERTAMENTE SANGUINÁRIAS, EMPUNHANDO ARMAS E EXIGINDO SACRIFÍCIOS HUMANOS. OUTRAS ERAM, APARENTEMENTE, PODEROSAS, MAS ESSENCIALMENTE PACÍFICAS. COMO SUAS IRMÃS MÍTICAS, AS DEUSAS ANTIGAS, MUITAS VEZES, POSSUÍAM UMA ESTREITA AFINIDADE COM ANIMAIS, FOSSEM CAVALOS, CÃES OU PÁSSAROS. ESSA ANCESTRALIDADE RICA, EMBORA INDIRETA, É ESPECIALMENTE CLARA NA MULHER GUERREIRA MÍTICA IRLANDESA, COMO MEDBH E MORRÍGAN, QUE SEGUIAM OS PASSOS DAS DEUSAS DA GUERRA CULTUADAS NA GRÃ-BRETANHA E NA GÁLIA ANTIGAS.

Andrasta

O ESCRITOR DO SÉCULO III D.C., DIÃO CÁSSIO, ESCREVEU SOBRE O APELO DE BOUDICA À DEUSA ANDRASTA PARA QUE ELA TRIUNFASSE SOBRE OS ROMANOS NA GRÃ-BRETANHA, EM 60 D.C. ANDRASTA NECESSITAVA DE SANGUE HUMANO PARA SE APAZIGUAR, E SUA VONTADE FOI MOSTRADA À RAINHA REBELDE ICENI POR MEIO DE UMA LEBRE, QUE CORREU A UMA

DETERMINADA DIREÇÃO PARA INDICAR O APOIO DE ANDRASTA À CAUSA DOS REBELDES.

A DESPEITO DE UM SINAL ASSIM, BOUDICA E SEU EXÉRCITO FORAM DERROTADOS, MAS NÃO ANTES QUE TRÊS CIDADES ROMANAS E MEIA LEGIÃO FOSSEM DESTRUÍDAS. NENHUMA IMAGEM DE ANDRASTA SOBREVIVE NA ICONOGRAFIA BRITÂNICA ANTIGA. CONTUDO DEUSAS DE GUERRA GENÉRICAS FORAM RETRATADAS. ALGUMAS MOEDAS GÁLICAS DO NORTE CUNHADAS PELOS REDONES (PRÓXIMOS DA RENNES MODERNA) RETRATAM UMA CAVALEIRA NUA DE CABELOS REVOLTOS, BRADANDO ARMAS E GRITANDO AO INIMIGO.

Uma deusa siluriana

EM ALGUM MOMENTO NO SÉCULO III D.C. UM DEVOTO ERIGIU UMA PEQUENA ESTÁTUA DE ARENITO DE UMA DEUSA LOCAL (A SEGUIR) EM CAERWENT, NO SUL DO PAÍS DE GALES, A CAPITAL DOS SILURES. ESSA TRIBO HAVIA SE OPOSTO FORTEMENTE À DOMINAÇÃO ROMANA POR MUITOS ANOS, APÓS O RESTO DO SUL DA GRÃ-BRETANHA TER SIDO PACIFICADO, E SÓ FOI SUBJUGADA DEPOIS DE UMA FORTALEZA LEGIONÁRIA ROMANA TER SIDO ESTABELECIDO NAS PROXIMIDADES DE CAERLEON, POR VOLTA DE 75 D.C. A ESCULTURA DE PEDRA, PROVAVELMENTE, ESTEVE, OUTRORA, EM UM TEMPLO, TALVEZ AQUELE CONSTRUÍDO PRÓXIMO AO MERCADO E À PREFEITURA ROMANOS EM CAERWENT.



Newport Museum & Art Gallery

Estatueta de arenito de uma deusa sentada, com folhas e frutos do teixo, de Caerwent.

O NOME DESSA DEUSA É DESCONHECIDO, MAS O ESCULTOR FORNECEU ALGUMAS INFORMAÇÕES SOBRE ELA. FOI RETRATADA SENTADA EM UMA CADEIRA DE ENCOSTO ALTO, UMA MARCA DE *STATUS* ELEVADO. ELA CARREGAVA UM FRUTO OU UM PEQUENO PÃO E O QUE PARECE SER UM RAMO DE ABETO. MAS, EM VEZ DISSO, ESSE ÚLTIMO OBJETO PODE REPRESENTAR UMA FOLHA DE TEIXO, UM SÍMBOLO DE LONGEVIDADE E RENASCIMENTO (DEVIDO À CAPACIDADE DA ÁRVORE DE SE REGENERAR A PARTIR DE DENTRO DO TRONCO). NESSE CASO, ENTÃO, A ESCULTURA LEMBRA CAER FRUTO DO TEIXO, A NAMORADA ESPIRITUAL DE OENGHUS, O DEUS IRLANDÊS DO AMOR.

Nerthus e Nehalennia

EM *ANAIS*, ESCRITO NO FIM DO SÉCULO I D.C., TÁCITO DESCREVEU UMA CERIMÔNIA GERMÂNICA ANUAL EM HONRA À DEUSA DA FERTILIDADE CHAMADA NERTHUS, CUJO SANTUÁRIO SE ENCONTRAVA EM UM BOSQUE SAGRADO EM UMA ILHA ABENÇOADA. EM PREPARAÇÃO PARA O SEU

FESTIVAL, TODOS OS OBJETOS DE FERRO TINHAM DE SER ESCONDIDOS. A DEUSA ERA LEVADA PELOS CAMPOS EM UMA CHARRETE, COBERTA POR UM TECIDO (EM UM RITUAL



Archäologiemuseum, Graz

Carroça de culto de bronze, retratando cervos, caçadores, cavaleiros e uma grande deusa central segurando um pote de oferendas. Século VII a.C., de Strettweg, Áustria.

REMINISCENTE DA CERIMÔNIA DE “BATER OS LIMITES”¹, QUE AINDA HOJE É REALIZADA EM COMUNIDADES INGLESAS PARA MARCAR SEUS LIMITES FÍSICOS). NINGUÉM SENÃO O SACERDOTE TINHA PERMISSÃO PARA TOCAR O TECIDO OU O VEÍCULO. DEPOIS DISSO, ANTES DE SER LEVADA DE VOLTA AO SEU SANTUÁRIO, A CARROÇA E A DEUSA ERAM PURIFICADAS EM UM LAGO SAGRADO POR DOIS ESCRAVOS. MAS ESSES ESCRAVOS TINHAM TOCADO ALGO MUITO SAGRADO PARA CONTINUAREM VIVENDO, E, ENTÃO, FORAM RITUALMENTE AFOGADOS NO LAGO DE NERTHUS. EMBORA NERTHUS FOSSE APRESENTADA COMO UMA DEIDADE ESSENCIALMENTE BENIGNA, TRAZENDO PROSPERIDADE PARA A SUA COMUNIDADE AGRÍCOLA, ELA TAMBÉM TINHA UM LADO SOMBRIO E EXIGIA VÍTIMAS SACRIFICIAIS HUMANAS DE SEUS ADORADORES.

COMO NERTHUS, NEHALENNIA ERA UMA DEUSA DO NORTE: ELA PERTENCIA AOS POVOS CELTO-GERMÂNICOS QUE VIVIAM NO QUE AGORA SÃO OS PAÍSES BAIXOS, PRÓXIMO À COSTA DO MAR DO NORTE. ELA ERA UMA DEUSA QUE PROTEGIA MARINHEIROS MERCANTES QUE CARREGAVAM MERCADORIAS ENTRE A GRÃ-BRETANHA E A HOLANDA. EMBORA NÃO SEJA ENCONTRADA NA LITERATURA ANTIGA, SUA IDENTIDADE É CONHECIDA DE UMA RICA REUNIÃO DE ESCULTURAS E INSCRIÇÕES DE PEDRA QUE SOBREVIVERAM AO AFUNDAMENTO DE SEUS TEMPLOS PELO AVANÇO DO MAR.

NEHALENNIA É, MUITAS VEZES, RETRATADA COM IMAGENS MARINHAS, COMO BARCOS OU REMOS DE DIREÇÃO, E COM SÍMBOLOS DE ABUNDÂNCIA, COMO CESTOS DE FRUTAS E PÃO. MAS SUA COMPANHIA CONSTANTE ERA UM GRANDE CÃO, QUE APARECE EM SEUS MONUMENTOS SENTADO PRÓXIMO A ELA, CLARAMENTE PARTE DE SUA *PERSONA*. O CÃO EXPRESSAVA AS QUALIDADES DE GUARDIÃO DA DEUSA E PODE TAMBÉM REVELAR SEU OUTRO PAPEL COMO DEIDADE CURADORA. O DEUS-CURADOR GREGO ASCLÉPIO ERA ESTREITAMENTE ASSOCIADO A CÃES: ANIMAIS VIVOS ERAM MANTIDOS EM SEU SANTUÁRIO EM EPIDAURO, DEVIDO À SUA CAPACIDADE MANIFESTA DE CURAR SUPLICANTES DOENTES POR MEIO DE SUA SALIVA.



Musée de Bretagne, Rennes
Deusa-ganso de bronze do fim da Idade do Ferro, de Ninéault, Bretanha.

Uma deusa-ganso bretã

UMA GRANDE ESTATUETA DE BRONZE DA IDADE DO FERRO DE DINÉAULT, PRÓXIMO A RENNES, RETRATA UMA JOVEM DEUSA DA BATALHA. TUDO O QUE SOBREVIVEU DELA FORAM A CABEÇA, OS BRAÇOS E OS PÉS, MAS OS DEDOS DE SUA MÃO DIREITA ESTÃO CRISPADOS, COMO SE SEGURASSEM O CABO DE UMA LANÇA. ELA USA UM ELMO, NO TOPO DO QUAL ESTÁ UM GANSO, COM SEU PESCOÇO ESTENDIDO EM DIREÇÃO A UM INIMIGO. A ESTATUETA, PROVAVELMENTE, REPRESENTA UMA DEUSA PROTETORA LOCAL, TALVEZ, UMA GUARDIÃ TRIBAL. GANSOS SÃO CONHECIDOS POR SUA TERRITORIALIDADE E SUA PRONTIDÃO EM ESPANTAR INVASORES DA PROPRIEDADE. NA SOCIEDADE DA IDADE DO FERRO, ESSES PÁSSAROS ERAM REVERENCIADOS COMO ÍCONES DE GUERRA, E SEUS CORPOS ERAM, POR VEZES, ENTERRADOS COM GUERREIROS EM TUMBAS. OS SOLDADOS DE CAVALARIA RETRATADOS NO CALDEIRÃO DE GUNDESTRUP USAVAM ELMOS COM PÁSSAROS NO TOPO, E ESSES PÁSSAROS PODEM TER SIDO

GANSOS — OU GRALHAS NEGRAS, QUE ERAM, PARTICULARMENTE, ASSOCIADAS ÀS IMAGENS DE BATALHA NA MITOLOGIA CELTA.

1. EM INGLÊS, NO ORIGINAL, “*BEATING THE BOUNDS*”. PRÁTICA ANTIGA DE MARCAR OS LIMITES DA COMUNIDADE CAMINHANDO EM TORNO DELA E GOLPEANDO CERTOS PONTOS COM VARAS [N.T.].

TERRA E ÁGUA: UMA EBULIÇÃO DE ESPÍRITOS

Após três dias, Uathach disse a Cú Chulainn que, se ele realmente quisesse aprender feitos heroicos, deveria ir onde Scáthach estava ensinando seus dois filhos, Cúar e Cat, e dar o salto heroico de salmão para o grande teixo onde ela estava descansando.

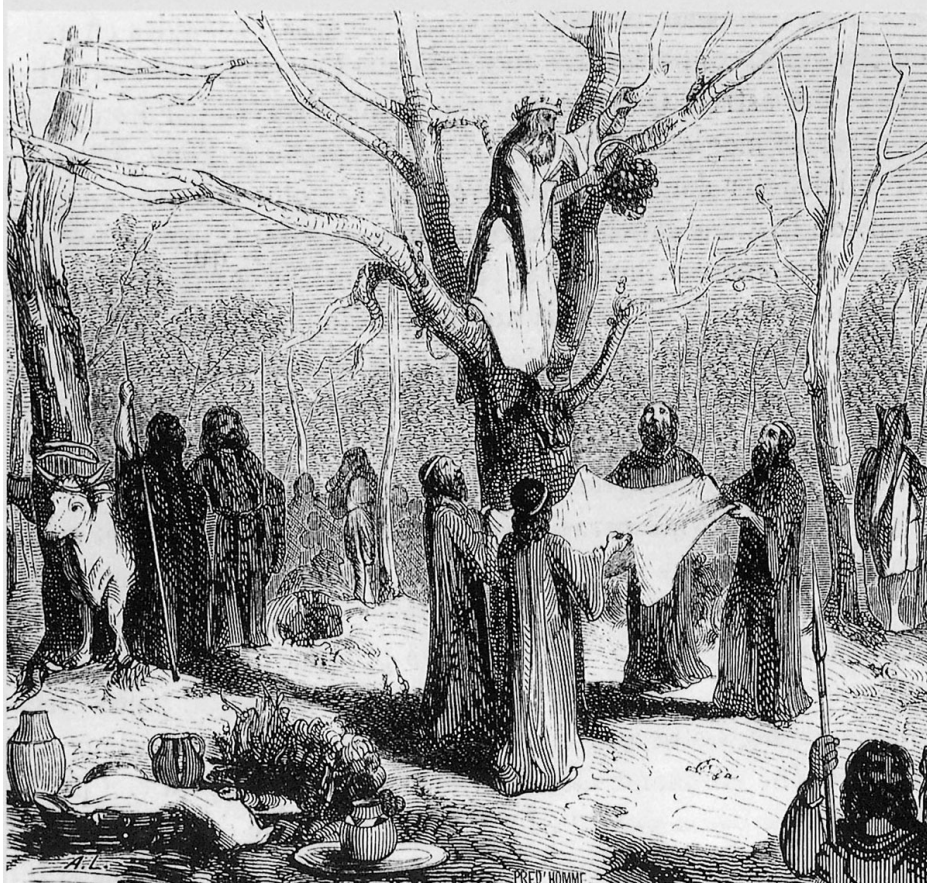
DO TÁIN BÓ CUAILNGE

MUITAS HISTÓRIAS CONTADAS NOS MITOS CELTAS TENTAVAM DAR SENTIDO AO MUNDO E AOS FENÔMENOS NATURAIS. ESPÍRITOS ESPREITAVAM EM CADA TRAÇO DA PAISAGEM. CADA MONTANHA, LAGO, FONTE, PÂNTANO E ÁRVORE TINHA UMA VITALIDADE CUJA ORIGEM REPOUSA NO MUNDO SOBRENATURAL. ESSA NOÇÃO É SEMELHANTE À CRENÇA ROMANA DE QUE CADA LUGAR POSSUÍA UM *GENIUS LOCI*, O ESPÍRITO DO LUGAR. PARA OS CELTAS, A IDEIA DE QUE A TERRA ERA POVOADA DE ESPÍRITOS TINHA TANTA FORÇA NA CONSCIÊNCIA DAS PESSOAS QUE OS SEUS MITOS, ESPECIALMENTE NA ÍRLANDA, CONTÊM UMA PERCEPÇÃO PROEMINENTE DE QUE O PODER DO REI REPOUSAVA COM A DEUSA DA SOBERANIA, A PERSONIFICAÇÃO DA PRÓPRIA TERRA, E QUE SOMENTE PELA SUA ACEITAÇÃO DELE E PELO CASAMENTO DE AMBOS É QUE ELE PODERIA GOVERNAR COM SUCESSO (CF. P. 165).

. ÁRVORES DA VIDA E DA MORTE .

Nativos supersticiosos acreditavam que o chão muitas vezes tremia, que gemidos vinham de cavernas subterrâneas ocultas, que teixos eram arrancados e milagrosamente replantados, e que, por vezes, serpentes se enrolavam nos carvalhos, que ardiam em fogo, mas não queimavam. Ninguém ousava entrar nesse bosque, exceto o sacerdote; e mesmo ele o evitava ao meio-dia e entre o amanhecer e o entardecer – por medo de que os deuses pudessem estar fora nessas horas.

LUCANO, *FARSÁLIA*, III, v. 417-422.



De William Stukeley, Stonehenge, a Temple Restor'd to the British Druids, 1740. Imagem da cerimônia druídica do carvalho e do visco de Plínio, séculos XVII-XVIII.

NA IRLANDA ANTIGA, O CARVALHO, O TEIXO, O FREIXO E A AVELEIRA ERAM ESCOLHIDOS PARA VENERAÇÃO ESPECIAL. DESSAS, O CARVALHO PARECE TER SIDO O MAIS SAGRADO, PROVAVELMENTE DEVIDO AO SEU GRANDE TAMANHO E À SUA LONGEVIDADE (COMO O TEIXO). AINDA HOJE, O CARVALHO DOMINA AS PAISAGENS RURAIS, E É FÁCIL VER COMO, EM UM MUNDO SEM PRÉDIOS E CIDADES GRANDES, ESSA ÁRVORE TERIA SIDO UMA PARTE INTEGRANTE DE PAISAGENS SAGRADAS E NUMINOSAS DA IRLANDA E DO PAÍS DE GALES.

A REFERÊNCIA MAIS ANTIGA À IMPORTÂNCIA SAGRADA DO CARVALHO APARECE NA *HISTÓRIA NATURAL*, DE PLÍNIO O VELHO, ESCRITA NO SÉCULO I D.C., NA QUAL FOI DESCRITO UM RITUAL DRUÍDICO NA GÁLIA, CENTRADO EM TORNO DO CARVALHO VALLONIA, A MAIS SAGRADA DE

TODAS AS ÁRVORES. ELE NARRA COMO UM DRUIDA SUBIU NO CARVALHO NO SEXTO DIA DA LUA CRESCENTE E CORTOU O VISCO QUE ESTAVA CRESCENDO, PEGANDO-O EM UM PANO BRANCO. DOIS TOUROS BRANCOS FORAM SACRIFICADOS, E AS FOLHAS E OS FRUTOS DO VISCO, TRANSFORMADOS EM UMA POÇÃO QUE, MAGICAMENTE, CURAVA TODAS AS DOENÇAS E TORNAVA FÉRTEIS ANIMAIS INFÉRTEIS.

PARA OS ANTIGOS DRUIDAS, ENTÃO, CARVALHOS ERAM CONSIDERADOS ESPECIAIS, HOSPEDEIROS DO CURIOSO VISCO PARASÍTICO, QUE CRESCE COMO BOLAS VERDES BRILHANTES EM ÁRVORES DE INVERNO APARENTEMENTE MORTAS, COM FRUTOS BRANCOS E VISCOSOS SIMBOLIZANDO A LUA E UM SUCO PEGAJOSO COMO O SÊMEN. A IMPORTÂNCIA SAGRADA DOS CARVALHOS PERCORRE VÁRIOS MITOS IRLANDESES E GALESES. NO MUNDO CLÁSSICO, CARVALHOS ERAM ASSOCIADOS A DEUSES CELESTIAIS, E ESSA LIGAÇÃO TAMBÉM ESTÁ PRESENTE NA HISTÓRIA GALESA DE LLEU, O DEUS GALÊS DA LUZ, QUE, QUANDO ATACADO, TRANSFORMA-SE EM UMA ÁGUIA E POUSA EM UM CARVALHO.

Visco curativo

O jovem encontrado em um pântano em 1984, em Lindow Moss, Cheshire, foi sacrificado aos deuses no século I d.C. Ele recebeu golpes selvagens na cabeça e teve a garganta cortada enquanto era estrangulado. Seus tecidos foram preservados (cf. imagem p. 195) devido às condições nas quais foi sepultado (submerso em um meio aquoso anaeróbio), e, por isso, foi possível examinar seu conteúdo estomacal. Descobriu-se que ele havia comido um tipo especial de pão assado na chapa, feito de uma variedade de cereais e sementes, mas que incluía pólen de visco. Poderia esse ter sido um alimento sagrado, comido para santificar a oferenda ao mundo espiritual, ou talvez fosse um agente curativo simbólico, destinado a facilitar sua passagem ao Além-Mundo?

Embora usualmente considerado como venenoso, há surpreendentes testemunhos modernos dos poderes curativos medicinais do visco. O jornal *The Times* registrou, em 2012, que John Edrich, um ex-jogador de críquete da Inglaterra que estava sofrendo de leucemia, teve a qualidade e a expectativa de vida enormemente melhoradas por duas

injeções semanais de visco aplicadas por um especialista em câncer em Aberdeen. Aparentemente, a planta tem a propriedade de estimular o sistema imunológico humano, e pesquisas em curso buscam ver se outros pacientes de câncer poderiam se beneficiar de um tratamento similar.

DE ACORDO COM TRADIÇÕES MÍTICAS IRLANDEAS ASSOCIADAS AO REINADO, CARVALHOS ERAM PONTOS FOCALIS EM LUGARES DE REUNIÃO, COMO TARA (CONDADO DE MEATH) E EMHAIN MACHA (CONDADO DE ARMAGH), ONDE A POSSE DOS REIS OCORRIA. NA COLEÇÃO DE HISTÓRIAS EM PROSA CONHECIDA COMO *THE HISTORY OF PLACES* (A HISTÓRIA DOS LUGARES), ÁRVORES, ESPECIALMENTE CARVALHOS, ERAM CONSIDERADAS FONTES DE SABEDORIA (ISSO ESTÁ DE ACORDO COM A ETIMOLOGIA DA PALAVRA “DRUIDA”, CUJO SIGNIFICADO É ALGO COMO “A SABEDORIA DO CARVALHO”). O LOCAL RÉGIO MÍTICO DE EMHAIN MACHA, COMO VIMOS, TINHA UMA ENORME ESTRUTURA CIRCULAR DE CARVALHO; EM SEU CENTRO HAVIA UM POSTE MASSIVO QUE SE ERGUIA TÃO ALTO QUE PODIA SER VISTO A QUILOMETROS. ISSO DEVE TER REPRESENTADO UM CARVALHO SAGRADO VIVO.

Um carvalho galês mágico

*Um carvalho cresce entre dois lagos,
muito escuro é o céu e o vale.*

*A menos que me engane,
isso é devido às flores de Lleu.*

*Um carvalho cresce em uma planície elevada,
chuva não o molha, calor não o derrete mais;
ele sustinha aquele que possui cento e oitenta atributos.
Em seu topo está Lleu Gyffes.*

ENGLYNS CANTADAS POR GWYDION PARA LLEU, EM “O QUARTO RAMO DOS MABINOGI”

LLEU LLAW GYFFES ERA UM HERÓI DE “O QUARTO RAMO DOS MABINOGI”. A HISTÓRIA CONTÉM UM EPISÓDIO CURIOSO, NO QUAL UM CARVALHO MÁGICO TEM UM PAPEL CENTRAL. LLEU DÁ UM GRITO

EXTRAORDINÁRIO QUANDO É MORTALMENTE FERIDO PELO AMANTE DE SUA ESPOSA BLODEUWEDD, E, TRANSFORMANDO-SE EM ÁGUIA, VOA E DESAPARECE. GWYDION, O TIO DE LLEU, SEMPRE DEFENDERA SEU SOBRINHO, E FICOU PERPLEXO COM SEU DESAPARECIMENTO. TENDO VAGADO PELO CENTRO DO PAÍS DE GALES EM BUSCA DE LLEU POR ALGUM TEMPO, GWYDION CHEGOU À CASA DE UM CAMPONÊS ONDE PASSOU A NOITE.

Bosques sagrados

Literatura clássica e inscrições em moedas são testamentos da veneração de árvores na Gália antiga, pois os nomes de certas tribos refletem o simbolismo das árvores. Os eburones eram a “Tribu do Teixo”; os lemovices, o “Povo do Olmo”. Arvoredos tinham uma santidade particular na Gália e na Grã-Bretanha celtas antes da conquista romana. Tácito, Lucano e outros escritores se referem aos bosques sagrados galo-britânicos, onde os espíritos espreitavam e os sacrifícios humanos eram perpetrados. A lebre que a rainha britânica Boudica usou para adivinhar a vontade da deusa da vitória britânica, Andrasta, foi libertada em um bosque.

O FATO É QUE O PORQUEIRO DA FAMÍLIA ESTAVA TENDO PROBLEMAS COM SUA LEITOA, QUE DESAPARECIA À NOITE. NO DIA SEGUINTE, GWYDION SAIU EM BUSCA DA LEITOA; ELA FINALMENTE PARARA SOB UM CARVALHO, ONDE SE EMPANTURROU COM VERMES E CARNE EM DECOMPOSIÇÃO. HAVIA UMA ÁGUIA NA ÁRVORE; TODA VEZ QUE O PÁSSARO SACUDIA AS PENAS, CAÍA UMA CHUVA DE VERMES E FRAGMENTOS DE CARNE PODRE. PERCEBENDO QUE A ÁGUIA ERA LLEU, SEU SOBRINHO TRANSFORMADO, GWYDION CANTOU A ELE TRÊS VARIAÇÕES DE UM *ENGLYN* (UM POEMA MÁGICO) PARA ATRAÍ-LO PARA BAIXO.

A CANÇÃO MENCIONA O CARVALHO NO QUAL A ÁGUIA POUSOU, E TAMBÉM “AS FLORES DE LLEU”, CLARAMENTE UMA REFERÊNCIA A BLODEUWEDD, SUA ESPOSA CONJURADA DE FLORES. APÓS A TERCEIRA

ESTROFE DO POEMA, O PÁSSARO ATERRISSOU NO JOELHO DE GWYDION; O MAGO O GOLPEOU COM SUA VARA MÁGICA, E LLEU VOLTOU À FORMA HUMANA. MAS A CARNE PUTREFATA E OS VERMES HAVIAM FEITO UM ESTRAGO: O DESAFORTUNADO HOMEM ESTAVA SOMENTE PELE E OSSO. APÓS UM ANO DE CUIDADOS MÉDICOS, LLEU ACABOU SE RECUPERANDO.

O PAPEL DO CARVALHO NESSE MITO GALÊS NÃO É IMEDIATAMENTE APARENTE, MAS A ÁRVORE PARECE TER ATUADO COMO UMA GUARDIÃ, PERMITINDO AO FERIDO LLEU PERMANECER NUM ESTADO DE SUSPENSÃO ENTRE A VIDA E A MORTE, EM UMA ÁRVORE QUE SE ERGUIA EM DIREÇÃO AO CÉU, ATÉ QUE PUDESSE SER RESGATADO E TRAZIDO DE VOLTA À VIDA HUMANA. A ÁGUA PODE TER REPRESENTADO O ESPÍRITO LIBERTO DO HOMEM MORTO, PRESO NO LIMBO, INCAPAZ DE ENTRAR NO MUNDO DOS MORTOS.

. OS MITOS DA ÁGUA .

Tir na n'og, a Terra dos Jovens, era tão doce quanto o Elísio, tão vívida quanto o Nirvana, tão desejável quanto o Valhalla, tão verde e ensolarada quanto o Éden. Todas as almas visavam ganhar esse céu eterno, e toda vez que uma das ondas do Atlântico, os “cavalos brancos”, dobrava-se na costa da Terra dos Jovens, outro espírito recebia permissão para entrar.

Do CICLO FENIANO

POR VIVEREM EM UMA ILHA CERCADA PELO OCEANO, NÃO SURPREENDE QUE OS IRLANDESES VENERASSEM O DEUS DO MAR. SEU NOME ERA MANANNÁN MAC LIR, “FILHO DO MAR”. ELE TINHA UM EQUIVALENTE PRÓXIMO NO PAÍS DE GALES, COM UM NOME CORRESPONDENTE — MANAWYDAN FILHO DE LLŶR —, MAS SABEMOS MAIS SOBRE O DEUS IRLANDÊS. COMO SEU REINO MARÍTIMO CIRCUNDAVA A TERRA DA IRLANDA, MANANNÁN ERA REVERENCIADO COMO PROTETOR. ELE ESTAVA PARTICULARMENTE CONECTADO COM O MITO DO ALÉM-MUNDO FELIZ, QUE SE ACREDITAVA EXISTIR NAS ILHAS MARÍTIMAS DISTANTES. UM TEXTO DO SÉCULO VII, *A VIAGEM DE BRAN*, CONTA A HISTÓRIA DE UM

MORTAL ATRAÍDO PARA ESSAS ILHAS PELA DOCE MÚSICA LEVADA POR MEIO DAS ÁGUAS. BRAN, O HERÓI, ZARPOU PARA A ILHA, COM SEUS TRÊS IRMÃOS ADOTIVOS E 27 GUERREIROS. DURANTE A VIAGEM MARÍTIMA, BRAN ENCONTROU MANANNÁN, GUIANDO SUA BIGA MARÍTIMA PUXADA PELOS “CAVALOS BRANCOS” DO TURBULENTO MAR. ELE VESTIA UM MANTO MÁGICO, QUE, COMO O PRÓPRIO MAR, RELUZIA E ASSUMIA VÁRIAS CORES BRILHANTES.

TANTO MANANNÁN COMO SEU EQUIVALENTE GALÊS MANAWYDAN ERAM NÃO APENAS DEUSES DO MAR, MAS TAMBÉM SENHORES DA MAGIA, DA SABEDORIA, DA TRAPAÇA E DA HABILIDADE ARTESANAL. O DEUS IRLANDÊS FOI CAPAZ DE AJUDAR LUGH, O DEUS IRLANDÊS DA LUZ, A DERROTAR OS MONSTRUOSOS FOMORIANOS, USANDO MAGIA PARA CRIAR UM BARCO QUE OBEDECESSE AOS

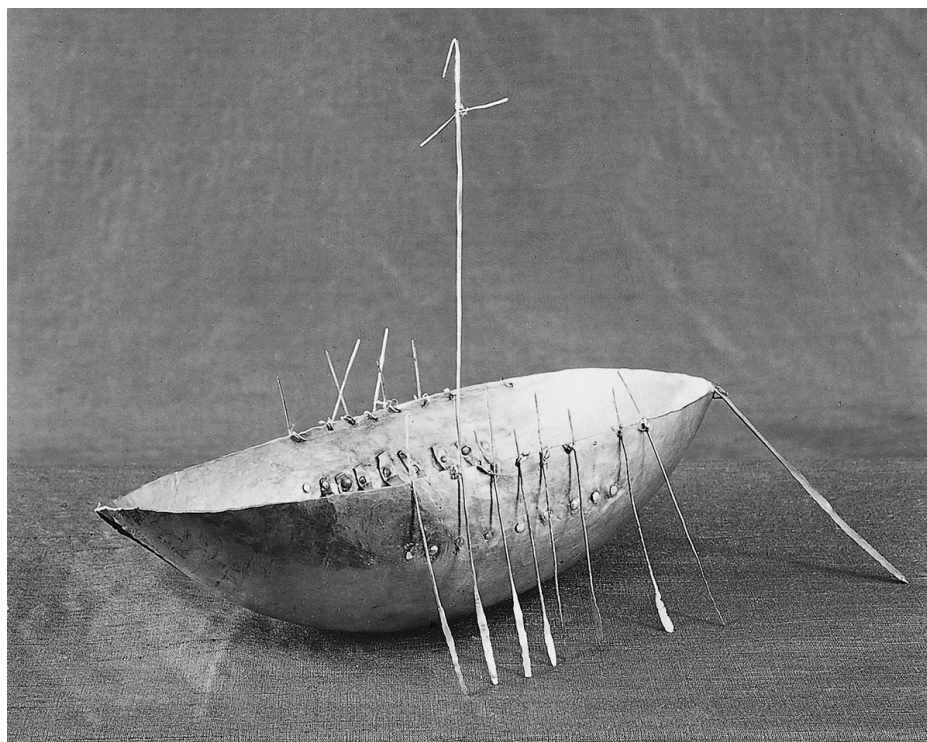
O RIO DE BOANN

Considerando que uma função-chave do mito é explicar características do mundo natural, não surpreende que lendas foram tramadas em torno dos grandes rios da Grã-Bretanha e da Irlanda, com muitos recebendo identidades femininas. Na Inglaterra, os romano-britânicos personificaram o Thames como a deusa Tamisa, e o Severn como Sabrina. No norte, Verbeia era a deusa do Rio Wharfe. O rio mais famoso na mitologia irlandesa foi o grande Boyne, nomeado em homenagem à deusa Boann.

A história de Boann está relatada no topográfico História dos lugares. Em um nível, a história pode ser interpretada no contexto do tema cristão familiar da promiscuidade pagã e da imprevisibilidade feminina. Boann era a esposa errante de um espírito da água chamado Nechtan, que possuía um poço o qual ela era proibida de visitar. Como quase sempre ocorria com esses tabus ou proibições, ela o desobedeceu, e, em sua fúria, ele fez a água do poço ferver a ponto de transbordar e gerar uma inundação que a engolfou. Ela se tornou o Rio Boyne. Em outra história, Boann tinha uma ligação secreta com Daghdha, um dos grandes deuses irlandeses. O fruto de sua união foi Oenghus, o patrono divino dos amantes.



Musée Archéologique, Dijon/Bridgeman Art Library
Estatueta de bronze da deusa gaulesa do Rio Sequana, do Sena.



National Museum of Ireland, Dublin
Modelo de barco em ouro de Brough, Condado de Derry, Irlanda. Século I a.C.

PENSAMENTOS DE SUA TRIPULAÇÃO E FOSSÉ MOVIDO SEM REMOS OU
VELAS; UM CAVALO QUE PODIA NADAR TÃO BEM QUANTO GALOPAR; E

“FRAGARACH”, UMA ESPADA FORMIDÁVEL CAPAZ DE ATRAVESSAR QUALQUER ARMADURA. NA MITOLOGIA GALESA, MANAWYDAN ERA IGUALMENTE DOTADO: SEUS PAPÉIS MAIS IMPORTANTES ERAM OS DE FORJADOR MÁGICO E AGRICULTOR. TALVEZ AÍ, NOS ATRIBUTOS PARTICULARES DE MANAWYDAN, POSSAMOS VISLUMBRAR UM MITO DE FUNDAÇÃO MUITO ANTIGO, QUE BUSCAVA EXPLICAR AS ORIGENS TANTO DO CULTIVO QUANTO DA FORJARIA.

O poder da água: o lago dos cisnes

*Aqui na onda solitária de Derravaragh,
que por muitos anos será vosso lar aquoso,
nenhum poder de Lir ou druida pode agora vos salvar
de um vagar sem fim na espuma solitária.*

EM O LIVRO DAS INVASÕES

A TRANSFORMAÇÃO DE JOVENS DONZELAS EM CISNES EM LAGOS É UM MOTIVO PERMANENTE NA MITOLOGIA IRLANDESA, E É COMO SE UM LOCAL AQUÁTICO FOSSE NECESSÁRIO PARA QUE A MUDANÇA DE FORMA FOSSE BEM-SUCEDIDA. A HISTÓRIA DE OENGHUS E DA GAROTA-CISNE CAERR É UM ÓTIMO EXEMPLO (CF. P. 69-70). OUTRA HISTÓRIA ENVOLVE MANANNÁN MAC LIR, O DEUS DO MAR. SEUS FILHOS TINHAM UMA MADRASTA MÁ CHAMADA EVA. POR CIÚME, ELA LANÇOU UMA MALDIÇÃO SOBRE ELES E OS TRANSFORMOU EM CISNES, PRIMEIRO, ATRAINDO-OS PARA UM LAGO E, DEPOIS, RECRUTANDO A AJUDA DE UM DRUIDA PARA REALIZAR O ENCANTAMENTO.

UMA CONDIÇÃO DA CONSEQUENTE LIBERTAÇÃO DA FORMA DE PÁSSARO ERA QUE DEVERIAM, PRIMEIRO, PASSAR 300 ANOS EM CADA UM DOS TRÊS LOCAIS. CONTUDO, A MALDIÇÃO SÓ SERIA SUSPensa QUANDO UM PRÍNCIPE DO NORTE SE CASASSE COM UMA GAROTA IRLANDESA DO SUL, DE ORIGEM RÉGIA, E QUANDO OS FILHOS-CISNE DE LIR OUVISSEM O TINIR DE UM SINO. ESSES TERMOS SÃO IMPORTANTES: O CASAMENTO SUGERE A UNIÃO ENTRE O NORTE E O SUL DA IRLANDA E, TALVEZ, O FIM DA RIXA

ENTRE ULSTER E CONNACHT; E O SINO ERA A “VOZ” DO CRISTIANISMO, QUE SIGNIFICAVA O FIM DO PAGANISMO E A ADOÇÃO DO NOVO MONOTEÍSMO CRISTÃO. A HISTÓRIA, INFELIZMENTE, NÃO TEM FINAL FELIZ. DE FATO, A MALDIÇÃO DAS CRIANÇAS-CISNE TERMINOU SENDO SUSPensa, MAS QUANDO JÁ ERAM ANCIÃS; ELAS MORRERAM QUASE IMEDIATAMENTE, E UM SACERDOTE CHAMADO KEMOC LHES DEU UM ENTERRO CRISTÃO.



Peter Zoeller/Design Pics/Corbis

Os seios de Anu, Rathmore, Condado de Kerry, segundo a crença, são os seios da deusa fundadora irlandesa Anu na mitologia irlandesa antiga.

• SOBERANIA, REINADO SACRO E A TERRA •

UMA DAS IMAGENS RECORRENTES MAIS PODEROSAS DA MITOLOGIA IRLANDESA É A PERSONIFICAÇÃO DA IRLANDA COMO UMA DEUSA. PARES DE MONTES SÃO CONHECIDOS VARIADAMENTE COMO “OS SEIOS DE MORRÍGAN” OU “OS SEIOS DE ANU” (OU DANU, UMA DEUSA FUNDADORA DO PAÍS). PARA QUE O PAÍS PROSPERASSE, TINHA DE HAVER UM CASAMENTO RITUAL ENTRE A DEUSA E O REI MORTAL DA IRLANDA. SE O GOVERNANTE TERRENO FOSSE GENEROSO, O PAÍS PROSPERARIA; SE FOSSE MESQUINHO, A DEIDADE RETIRARIA SUA BENEFICÊNCIA, E O PAÍS LANGUESCERIA ATÉ QUE HOUVESSE UM NOVO REI.

COMO UM SINAL DE QUE ELE ERA UM CÔNJUGE ACEITÁVEL, A DEUSA DARIA AO NOVO REI UM COPO DE VINHO, PARA SIMBOLIZAR A GARANTIA DE QUE, SOB SEUS AUSPÍCIOS, A IRLANDA SERIA UM PAÍS DE ABUNDÂNCIA. ÉRIU, A DEUSA EPÔNIMA DA IRLANDA, ERA UMA DOADORA DE VINHO DIVINA. OUTRA (COMO SUGERIDO POR SEU NOME “AQUELA QUE INTOXICA”) ERA MEDBH, A DEUSA-RAINHA DE CONNACHT: ELA SE CASOU COM NOVE REIS MORTAIS E, POR ISSO, FOI DENUNCIADA POR CRONISTAS CRISTÃOS. EM UM CONTEXTO PAGÃO, CONTUDO, SUA “PROMISCUIDADE” GARANTIU A FERTILIDADE CONTINUADA DO PAÍS.

PARCEIROS DIVINOS GALO-ROMANOS

Uma arte em relevo recorrente na iconografia de culto nativa gaulesa retrata um homem e uma mulher, lado a lado. Eles são apresentados como parceiros iguais, e são iguais em tamanho. Onde evidências epigráficas estão presentes, o homem, muitas vezes, tem um nome romano, mas sua parceira, um nome nativo, geralmente contendo alusões a rios ou a outras características na paisagem, como se sua persona fosse definida por essas associações locais. Dois pares amplamente venerados de deidades gaulesas que mostram isso são Mercúrio e Rosmerta, e Apolo e Sirona. Esse padrão de denominação pareceria sugerir que era a deusa que estava arraigada no país, enquanto o deus tinha uma natureza mais flexível e versátil, além de, segundo a crença, ter vindo de fora.

O nome de Rosmerta pode ser traduzido como “A Boa Provedora”, alinhando-a firmemente com os mesmos atributos que a deusa da soberania irlandesa. Em suas imagens, ela, frequentemente, carrega símbolos da prosperidade da Terra e de bem-estar: uma cornucópia ou casa em miniatura em um longo poste que pode representar lareira e lar. O nome de Sirona significa “Estrela”, mas, a despeito da sugestão de que fosse uma divindade celestial, suas imagens e contexto mostram que ela foi, sobretudo, uma deusa da cura. Esculturas em pedra e bronze retratando Apolo e Sirona foram associadas a santuários gauleses de fontes de cura. O próprio Apolo era um cura e um deus da luz, de modo que a parceria dele com Sirona é apropriada.



Miranda Aldhouse-Green
Escultura de pedra galo-romana dos parceiros divinos Mercúrio e Rosmerta,
de Glanum, sul da França.

Casando-se com a égua

Em 1185, Geraldo de Gales (Giraldus Cambrensis) registrou uma cerimônia de posse régia medieval de reinado sacro experienciada por novos governantes de Ulster. Curiosamente, o casamento mítico entre o rei mortal e a deusa da soberania recebe uma nova versão, pois, no testemunho de Geraldo, a união simbólica foi entre o rei humano e uma égua branca. Para o “casamento”, o rei desempenhava o papel de um garanhão. Em seguida, porém, a égua foi sacrificada, e sua carne fresca, cozida em um caldeirão. Geraldo faz uma descrição um tanto macabra do rei eleito sentado em uma banheira contendo o caldo e a carne da égua enquanto come e bebe os restos cozidos de sua “rainha”.

Essa história foi, provavelmente, fabricada ou exagerada por seu cronista cristão. Todavia contém indicações de conexões anteriores entre cavalos e deusas de soberania: Macha tinha fortes associações equinas, e, no País de Gales, podemos ver uma história velada de reinado sacro em “O primeiro ramo dos Mabinogi”, no qual Pwyll, rei de Narberth, viu pela primeira vez sua rainha, Rhiannon, cavalcando sua reluzente égua branca.

ESSE SISTEMA DE PARCERIA ENTRE HUMANO E DIVINO ERA CONHECIDO NA TRADIÇÃO IRLANDESA COMO UM REINADO SACRO E FOI UMA PEDRA FUNDAMENTAL DA LITERATURA MÍTICA IRLANDESA ANTIGA. COMO UM

CONCEITO, NÃO ESTÁ MUITO DISTANTE DO DIREITO DIVINO BRITÂNICO DOS REIS, NO QUAL SE ACREDITAVA QUE UM MONARCA UNGIDO PELA IGREJA TERIA RECEBIDO SANÇÃO DIVINA, EMBORA ISSO AINDA PUDESSE SER DESFEITO, CASO SE CONSIDERASSE SEU GOVERNO IMPRUDENTE.

É POSSÍVEL QUE AS RAÍZES DO REINADO SACRO SE ENCONTREM NO SIMBOLISMO RELIGIOSO QUE PODE SER REMONTADO AO PERÍODO ROMANO NA EUROPA OCIDENTAL: ALGUMAS ESCULTURAS RETRATAM CASAIS DIVINOS EM QUE A MULHER CARREGA EMBLEMAS DE FERTILIDADE, COMO UMA CORNUCÓPIA (CORNO DA ABUNDÂNCIA), ENQUANTO O HOMEM SEGURA UM COPO OU UM PEQUENO VASO. ISSO É MUITO CLARO EM UMA ESCULTURA DE PEDRA DE GLANUM, NO SUL DA FRANÇA (CF. IMAGEM DA “ESCULTURA DE PEDRA GALO-ROMANA” APRESENTADA ANTERIORMENTE).

• PAISAGENS ANCESTRAIS E PASSADOS CONFLITANTES •

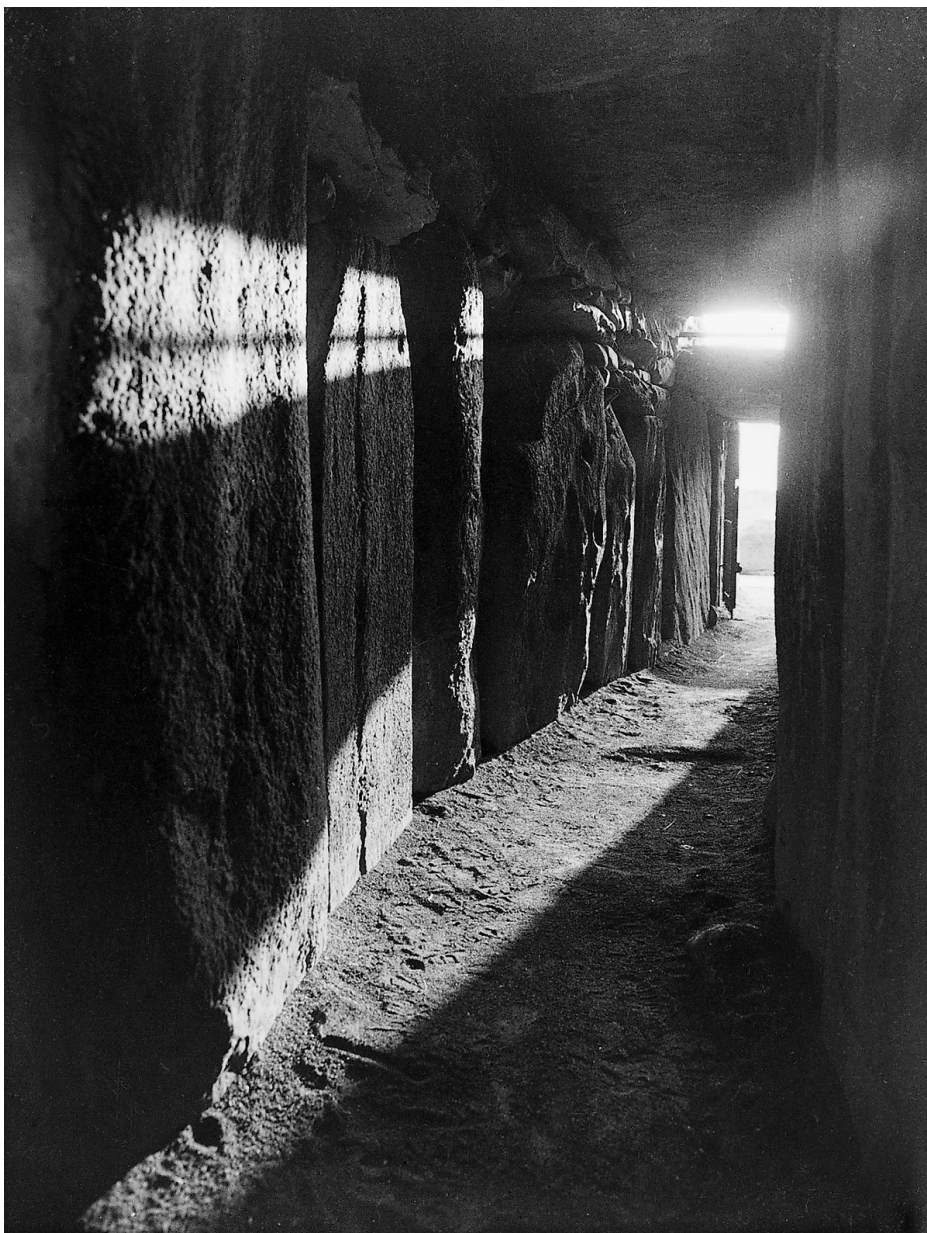
Há muito tempo, em Erin, quando o povo de Danu foi derrotado pelos milésios, ele teve de ir para as colinas e montanhas, onde construiu para si vastos palácios dentro das colinas.

EM O LIVRO DAS INVASÕES

PERMEANDO OS MITOS DA IRLANDA ESTAVA A IDEIA DE UM ALÉM-MUNDO TANGÍVEL HABITADO PELOS ESPÍRITOS. ESSE DOMÍNIO INVISÍVEL PODERIA SER ACESSADO DE VÁRIOS MODOS (PELO MAR, PELOS RIOS OU PELAS CAVERNAS) E, SEGUNDO A CRENÇA, ESTAVA LOCALIZADO EM UMA SÉRIE DE LUGARES, INCLUINDO ILHAS. CENTRAL AO ALÉM-MUNDO ERAM AS *SÍDHE*, MONTES NA PAISAGEM IDENTIFICADOS NOS MITOS COMO LUGARES HABITADOS POR DEUSES. O QUE PARECE TER OCORRIDO É QUE TÚMULOS DE PASSAGEM DO NEOLÍTICO IRLANDÊS ANTIGO, COMO NEWGRANGE E KNOWTH, ERAM CONSIDERADOS *SÍDHE*, EMBORA TIVESSEM SIDO CONSTRUÍDOS COMO TUMBAS VÁRIOS MILÊNIO ANTES DAS HISTÓRIAS MEDIEVAIS EM PROSA. É FÁCIL VER POR QUE ESSAS LIGAÇÕES FORAM FEITAS, POIS OS MONUMENTOS FÚNEBRES ANTIGOS,

ESPECIALMENTE AS TUMBAS DO VALE DO BOYNE, SÃO DETALHES IMPRESSIONANTES DA PAISAGEM. NÃO SÃO APENAS GRANDES E SURPREENDENTES, MAS TAMBÉM ALTAMENTE DECORATIVOS, COMO SE, NA VERDADE, FOSSEM AS MORADAS DOS DEUSES ANTIGOS.

OS CONSTRUTORES ORIGINAIS DE NEWGRANGE FIZERAM A FACHADA DE QUARTZO BRANCO BRILHANTE MANCHADO COM GRANODIORITO NEGRO, PARA CRIAR UMA PAREDE CINTILANTE E EXTRAORDINÁRIA DE CORES QUE MUDAM. DENTRO DESSAS TUMBAS MASSIVAS DE PEDRA ESTAVAM BLOCOS ORNAMENTADOS COM ESTRANHOS DESENHOS. NEWGRANGE TINHA UMA ELABORADA “CLARABOIA”, UMA ABERTURA ABAIXO DO TELHADO NA ENTRADA, QUE PERMITIA QUE O SOL DO AMANHECER NO SOLSTÍCIO DE INVERNO INUNDASSE A PASSAGEM PARA A ÚLTIMA CÂMARA, COMO SE CONVOCASSE OS MORTOS COM UM TOQUE DE CLARIM DE LUZ. NÃO SURPREENDE QUE MONUMENTOS TÃO FANTÁSTICOS FOSSEM CONSIDERADOS IMPOSSÍVEIS DE SEREM FEITOS POR MÃOS E CRENÇAS HUMANAS ANCESTRAIS.



The Irish Times

A claraboia sobre a entrada para o túmulo de passagem neolítico em Newgrange, Condado de Meath, Irlanda, durante o solstício de inverno.

Tara

O LOCAL RÉGIO DE REUNIÃO EM TARA, NO CONDADO DE MEATH, ERA IMPREGNADO DE MITO. ERA REPUTADAMENTE O LOCAL DA POSSE DE REIS LENDÁRIOS E HISTÓRICOS. AS EVIDÊNCIAS PARA A LENDA RÉGIA E A REALIDADE EM TARA ESTÃO BASEADAS NA LITERATURA MEDIEVAL,

INCLUINDO AS HISTÓRIAS MÍTICAS EM PROSA DOS SÉCULOS VIII A XII D.C. E DOCUMENTOS HISTÓRICOS ANTERIORES, INCLUINDO TRATADOS JURÍDICOS.

UM LEGADO RÉGIO DE TARA

Uma evidência arqueológica sólida ligando Tara a um rei histórico antigo é uma celebração em uma pedra ogham encontrada lá. Ogham era uma escrita linear irlandesa que consistia em traços horizontais agrupados ao longo de uma borda vertical, com cada combinação individual de traços formando uma letra. Essa lápide celebra Mac Caírthinn, um rei antigo de Leinster, cujo nome aparece em um tratado jurídico do século VII.

Um dos achados mais famosos de “Tara”, que data do período medieval, é o assim chamado “broche de Tara” (encontrado não em Tara, mas próximo a Bettystown). A joia, feita de prata dourada, consistia em um broche na forma de um anel, decorado com vidro, esmalte e âmbar, e coberto com ornamentos gravados e filigranas. Media 4,6cm de diâmetro e era claramente utilizado como uma fivela de capa por alguém de status extremamente elevado. Poderia esse único objeto outrora ter decorado um manto pertencente a um alto rei de Tara?



Department of Defence, Dublin

Vista aérea de Tara, o Local Régio de Assembleia no Condado de Meath, Irlanda.
Os monumentos datam do neolítico e da Idade do Bronze.

TARA TEM UMA ENORME IMPORTÂNCIA ARQUEOLÓGICA, COM TODA UMA SÉRIE DE MONUMENTOS ANTIGOS. MAS O QUE É MAIS SURPREENDENTE SOBRE O LOCAL É QUE SUA REPUTAÇÃO, COMO UM CENTRO CERIMONIAL ONDE ALTOS REIS DA ÍRLANDA ERAM EMPOSSADOS, BASEIA-SE QUASE INTEIRAMENTE EM UMA PAISAGEM MONUMENTAL SAGRADA QUE ANTECEDE O COMEÇO DO MUNDO MÍTICO IRLANDÊS MEDIEVAL EM MILHARES DE ANOS. ESSE LOCAL RITUAL CONTÉM TUMBAS PRÉ-HISTÓRICAS, CÍRCULOS DE PEDRAS (*HENGES*), DIQUES LINEARES E MONÓLITOS, OS QUAIS ERAM INCLUÍDOS NAS LENDAS. A PRIMEIRA ÁREA CERCADA DE TARA DATA DO QUARTO MILÊNIO A.C., SEGUIDA PELOS TÚMULOS DE PASSAGEM POSTERIORES DO NEOLÍTICO (SIMILARES A NEWGRANGE), COMO O “TÚMULO DOS REFÊNS”. COMUNIDADES DA IDADE DO BRONZE CONSTRUÍAM AO REDOR DE TÚMULOS E DEPOSITAVAM TESOUROS DE OURO ALI.

. A PEDRA DE FÁL .

NO COMEÇO DO PERÍODO MEDIEVAL, MARCOS PRÉ-HISTÓRICOS FORAM EMBELEZADOS E INCORPORADOS A MONUMENTOS CONTEMPORÂNEOS, VINCULANDO, ASSIM, ESSA PAISAGEM RITUAL A FASES MITO-HISTÓRICAS DO LOCAL. EM UM DESSES COMPLEXOS ESTAVA A PEDRA DE FÁL, UM MONÓLITO MEGALÍTICO QUE RECEBEU UM LUGAR PROEMINENTE COMO PEDRA GRITANTE NA MITOLOGIA DE POSSE DE REIS. (A PEDRA DARIA UM GRANDE GRITO QUANDO TOCADA PELO NOVO REI LEGÍTIMO.)

CONAIRE MÓR FOI UM REI IRLANDÊS MÍTICO. COMO OUTROS, TEVE DE EXPERIENCIAR UM ORDÁLIO PARA ESTABELECEER SUAS CREDENCIAIS COMO UM GOVERNANTE APROPRIADO: O PRIMEIRO ERA MONTAR UMA BIGA QUE IMEDIATAMENTE SE INCLINAVA E EXPELIA QUALQUER CANDIDATO NÃO LEGÍTIMO E CUJOS CAVALOS O ATACAVAM. O CANDIDATO TINHA DE VESTIR UM MANTO COLOCADO NA BIGA: SE NÃO FOSSE O REI LEGÍTIMO, O MANTO FICARIA MUITO GRANDE. EM SEGUIDA, CONAIRE TEVE DE GUIAR A BIGA

ENTRE DUAS PEDRAS; SE NÃO FOSSE ACEITÁVEL, AS PEDRAS ESTREITARIAM O VÃO E NÃO LHE PERMITIRIAM PASSAR EXCETO DE LADO. FINALMENTE, AO FIM DO TRAJETO DA BIGA, A PEDRA DE FÁL ESTARIA ESPERANDO PARA GRITAR CONTRA O EIXO DA BIGA DE UM REI LEGÍTIMO. A PEDRA FORA CONCEBIDA CLARAMENTE COMO UM



National Geographic Image Collection/Alamy

Monólito, considerado a Pedra de Fál, na colina de Tara, Condado de Meath, Irlanda.

SÍMBOLO FÁLICO, UM SINAL DO DIREITO DO GOVERNANTE LEGÍTIMO DE SE CASAR COM A DEUSA DA SOBERANIA E FAZER O PAÍS PROSPERAR.

. RITUAIS SAZONAIS .

“Nenhum homem viajará por esse país”, ela disse, “que não tenha ficado sem dormir desde Samhain, quando o verão vai para seu repouso, até Imbolc, quando as ovelhas são ordenhadas no começo da primavera; de Imbolc a Beltine, no começo do verão, e de Beltine a Brón Trogain (Lughnasadh), o outono entristecedor da Terra”.

DO TÁIN BÓ CUAILNGE

EM TODO O MUNDO DE CLIMA TEMPERADO AS PESSOAS RECONHECEM, CELEBRAM E SANTIFICAM AS MUDANÇAS ENTRE ESTAÇÕES. DO FESTIVAL CRISTÃO DA PÁSCOA AO FESTIVAL VIKING DO FOGO DE UP HELLY AA, EM SHETLAND, EM JANEIRO, AS ESTAÇÕES DESEMPENHAM UM PAPEL FUNDAMENTAL NOS CALENDÁRIOS DE POVOS RURAIS, E EM NENHUM LUGAR MAIS DO QUE NAS COMUNIDADES AGRÍCOLAS. NA IRLANDA CELTA, QUATRO GRANDES CERIMÔNIAS SAZONAIS MARCAVAM OS DIFERENTES ESTÁGIOS NO ANO ARÁVEL E PASTORAL. SAMHAIN ERA CELEBRADO NO FIM DE OUTUBRO/COMEÇO DE NOVEMBRO, NA FRONTEIRA ENTRE O ANO VELHO E O NOVO ANO CELTA. COMO SEU SUCESSOR, O HALLOWE'EN, SAMHAIN ERA UMA ÉPOCA PERIGOSA DE “NÃO SER”, QUANDO O MUNDO SE DETINHA E OS ESPÍRITOS DEIXAVAM SEU LAR NO ALÉM-MUNDO PARA VAGAR ENTRE OS VIVOS.

NA ORIGEM, SAMHAIN ESTAVA VINCULADO AO CALENDÁRIO PASTORAL E, PROVAVELMENTE, CONECTADO AO RECOLHIMENTO DO REBANHO DE GADO E OVELHAS DO PASTO ABERTO PARA O INVERNO E À SELEÇÃO DAQUELES DESTINADOS AO ABATE OU A SEREM ALIMENTADOS DURANTE O INVERNO E PROCIAR. SAMHAIN ESTAVA ESTREITAMENTE CONECTADO A TARA, E ERA NESSE PERÍODO SAGRADO E PERIGOSO QUE MUITAS ASSEMBLEIAS E POSSES DE REIS OCORRIAM, DE MODO QUE PUDESSEM SER ABENÇOADAS PELOS DEUSES ERRANTES.

ÍMBOLC ERA O FESTIVAL DO COMEÇO DA PRIMAVERA: CELEBRADO NO COMEÇO DE FEVEREIRO E ASSOCIADO AO PARTO E À PRODUÇÃO DE LEITE DE OVELHAS. O NOME SIGNIFICAVA PURIFICAÇÃO OU LIMPEZA E PODE ESTAR ASSOCIADO À BRANCURA DO LEITE, MAS TAMBÉM, TALVEZ, À NECESSIDADE DE VERIFICAR A SAÚDE DOS ANIMAIS APÓS SEU CONFINAMENTO NO INVERNO, QUANDO INFECÇÕES PODERIAM FACILMENTE SE MULTIPLICAR ENTRE REBANHOS. ÍMBOLC ESTAVA ESPECIALMENTE ASSOCIADO A BRÍGIDA, UMA DEUSA PAGÃ IRLANDESA ENCARREGADA DOS LATICÍNIOS. BRÍGIDA FOI TRANSFORMADA EM UMA

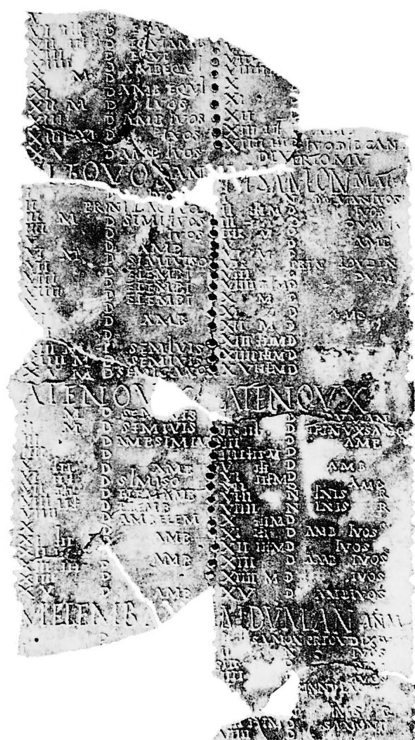
SANTA NO COMEÇO DO PERÍODO CRISTÃO, MAS AINDA MANTEVE SUAS RESPONSABILIDADES PELA PRODUÇÃO DE LEITE, MANTEIGA E CREME.

OS DOIS OUTROS FESTIVAIS CELTAS MARCAVAM O COMEÇO E O FIM DO VERÃO. BELTANE (OU BELTINE) ERA UM FESTIVAL DO FOGO, CELEBRADO, COMO MUITAS CERIMÔNIAS SOLARES, TANTO NA AÇÃO DE GRAÇAS (*THANKSGIVING*), PELA CHEGADA DA ESTAÇÃO QUENTE E DA LUZ DO SOL, QUANTO PARA ASSEGURAR QUE O SOL SEMPRE RETORNARIA PARA MATURAR OS GRÃOS. AS CERIMÔNIAS DO BELTANE OCORRIAM EM 1º DE MAIO NA IRLANDA E NA ESCÓCIA. FOGUEIRAS ERAM ACESAS PELOS DRUIDAS EM LOCAIS SAGRADOS, COMO TARA, E REBANHOS

UM ANTIGO CALENDÁRIO GAULÊS

Em 1897, fragmentos de uma grande tabuleta de folha de bronze foram descobertos deliberadamente enterrados em um campo no norte de Coligny, no centro da França. As peças foram parte da gravura de um enorme calendário lunar ritual de cinco anos, escrito em caracteres romanos, provavelmente datando dos séculos I a III d.C., mas escrito em gaulês. O calendário lista eventos sacrificiais e sagrados, e divide cada mês de 28 dias em quinzenas, de acordo com o aumento e a diminuição da lua: a primeira quinzena era a mais ativa, separada da segunda pela palavra gaulesa *Atenoux*. Uma das palavras mais importantes na inscrição é *Samonios*, a mesma palavra que *Samhain*. Isso indica que os festivais celtas, de modo algum, eram confinados às fronteiras celtas do oeste, mas foram originalmente celebrados em uma região muito mais ampla que incluía a Gália.

O Calendário de Coligny fora um objeto valioso e muito sagrado, usado para prever eventos naturais e para planejar cerimônias religiosas. Então por que foi deliberadamente quebrado em pedaços e enterrado? Talvez tenha-se tornado redundante, mas era carregado demais de força espiritual para que o metal pudesse ser fundido e reutilizado. Ou, talvez, os fragmentos dispersos representassem os resultados de perseguição e a necessidade manifesta do clero local de manter os segredos do calendário, escondendo-o e tornando impossível lê-lo (assim como picotamos cartões de banco hoje).



Miranda Aldhouse-Green
Parte do Calendário de Coligny, de Ain, França.

DE GADO ERAM GUIADOS ENTRE PARES DE FOGUEIRAS A FIM DE SE PURIFICAR. ESSE ERA UM ATO RITUAL, MAS TAMBÉM SERVIA AO PROPÓSITO PRÁTICO DE QUEIMAR PELE MORTA E LIVRAR OS ANIMAIS DE PARASITAS.

DE ACORDO COM OS TEXTOS IRLANDESES MEDIEVAIS, O PRIMEIRO DRUIDA A ACENDER UMA FOGUEIRA DE BELTANE CHAMAVA-SE MIDE. SUAS FOGUEIRAS SE ESPALHARAM POR TODA A IRLANDA, E, COM ISSO, ATRAIU O ÓDIO INVEJOSO DE COMPANHEIROS DRUIDAS. MIDE RESPONDEU CORTANDO AS LÍNGUAS DE SEUS ADVERSÁRIOS E QUEIMANDO-AS, PRIVANDO-OS DE SEU PODER DE FALA E DE SUA HABILIDADE DE PRAGUEJAR E LANÇAR MALDIÇÕES SOBRE ELE. UM FESTIVAL BELTANE OCULTO PODE SER IDENTIFICADO NA TRADIÇÃO MÍTICA GALESA TAMBÉM, POIS ERA NESSA ÉPOCA DO ANO QUE COISAS MÁGICAS ACONTECIAM: FOI

NA VÉSPERA DE MAIO, POR EXEMPLO, QUE PRYDERI, FILHO DE RHIANNON E PWYLL, DESAPARECEU DO LADO DE SUA MÃE E REAPARECEU MAGICAMENTE MUITO LONGE, NA CASA DE TEYRNON, SENHOR DE GWENT ISCOED.

O FESTIVAL SAZONAL FINAL ERA LUGHNASADH, CELEBRADO EM AGOSTO NO HEMISFÉRIO NORTE, PARA MARCAR O FIM DO PERÍODO DO VERÃO E A COLHEITA. COMO O NOME SUGERE, ESSA CERIMÔNIA DE FIM DE VERÃO ESTAVA ASSOCIADA A LUGH, O DEUS DA LUZ E DA HABILIDADE ARTESANAL, QUE FUNDOU LUGHNASADH PARA HONRAR SUA MÃE, TAILTU. COMO SAMHAIN, ESSA OCASIÃO FESTIVA ERA ESCOLHIDA PARA IMPORTANTES ASSEMBLEIAS RITUAIS E POLÍTICAS NAS CORTES RÉGIAS COMO TARA E EMHAIN MACHA. TODAS ESSAS CERIMÔNIAS SAZONAIS TINHAM EM COMUM SUA CELEBRAÇÃO EM ÉPOCAS DE MUDANÇA, PERÍODOS LIMINARES QUE ERAM CONSIDERADOS ARRISCADOS PORQUE, SEGUNDO A CRENÇA, TODA TRANSFORMAÇÃO ERA REPLETA DE PERIGOS E MUITO INFLUENCIADA POR UM BANDO CAPRICHOSSO DE ESPÍRITOS INDOMADOS, CUJO PODER NECESSITAVA SER TANTO VENERADO COMO CONTIDO.

FESTIVAIS EQUIVALENTES AOS ANTIGOS FESTIVAIS AGRÍCOLAS CELTAS SÃO CELEBRADOS NOS TEMPOS MODERNOS NA GRÃ-BRETANHA E NO MUNDO OCIDENTAL. AINDA RECONHECEMOS O 1º DE MAIO (CALAN MAI, NO PAÍS DE GALES). O FESTIVAL DA COLHEITA É UM EVENTO IMPORTANTE NO ANO DA IGREJA CRISTÃ. O HALLOWE'EN (E O DIA DE TODOS OS SANTOS CRISTÃO) MARCA A CHEGADA DA ESCURIDÃO DO INVERNO NO HEMISFÉRIO NORTE E OCORRE, PRECISAMENTE, AO MESMO TEMPO QUE O SAMHAIN. TALVEZ APENAS O ÍMBOLC NÃO TENHA SOBREVIVIDO ATÉ O PRESENTE.

CÉU E INFERNO: O PARAÍSO E O ALÉM-MUNDO

Deleitável é a terra para além de todos os sonhos!

Além do que vos parece muito belo –

ricos frutos abundam ao longo do brilhante ano

e flores são encontradas nas cores mais raras.

DE “OISIN E A TERRA DA ETERNA JUVENTUDE”, NO *CICLO FENIANO*

UM ASPECTO-CHAVE DA CONDIÇÃO HUMANA É A NECESSIDADE DE CONFRONTAR A MORTE E EXPLORAR QUESTÕES A RESPEITO DO QUE NOS OCORRE QUANDO MORREMOS. A MORTE É O FIM OU PODEMOS ESPERAR ALGUM TIPO DE VIDA DEPOIS DA MORTE? SE VIVEMOS UMA BOA VIDA, PODEMOS ESPERAR UMA RECOMPENSA NO CÉU? OS MAUS VÃO PARA O INFERNO? O QUE SÃO CÉU E INFERNO E ONDE PODEM SER ENCONTRADOS? MANTEMOS, DE ALGUM MODO, NOSSOS EUS FÍSICOS? REUNIMO-NOS COM NOSSOS AMADOS NA PRÓXIMA VIDA? DADAS ESSAS PREOCUPAÇÕES, É DE SE ESPERAR QUE PARTE DOS PRINCIPAIS ELEMENTOS DOS MITOS AO REDOR DO MUNDO SEJAM DESCRIÇÕES DE ALÉM-MUNDOS.

EM ALGUMAS CULTURAS, CÉU E INFERNO ESTÃO INTIMAMENTE LIGADOS AO MELHOR E AO PIOR DA VIDA HUMANA. O INFERNO BÍBLICO É CHEIO DE FOGO E DE TORMENTAS DA CHAMA ETERNA. MAS, PARA OS NÓRDICOS ANTIGOS, ENQUANTO O VALHOLL (VALHALLA), O SALÃO DE BANQUETES DE ODIN, ERA QUENTE, O INFERNO ERA O FRIO ETERNO, UM LUGAR MISERÁVEL, SOMBRIO, SEPARADO DO MUNDO HUMANO PELO RIO GIOLL (SEMELHANTE AO STYX DA MITOLOGIA CLÁSSICA). NO CENTRO DAS NOÇÕES CRISTÃS DE CÉU ESTÁ A PROMESSA DE INTIMIDADE COM DEUS. PARA MUITAS OUTRAS TRADIÇÕES RELIGIOSAS, UMA BOA VIDA APÓS A

MORTE ENVOLVE TODO O MELHOR DA EXPERIÊNCIA HUMANA SEM SUA MALDADE.

PARA OS CELTAS, O LADO POSITIVO DO ALÉM-MUNDO (QUE NÃO TEM DOIS DOMÍNIOS SEPARADOS E CONTRASTANTES SIMILARES A UM CÉU E UM INFERNO)



Paul Jenkins

Um banquete gaulês, como imaginado em épocas posteriores.

ERA UMA FESTA ETERNA, ENVOLVENDO BANQUETES, CAÇA E ENTRETENIMENTO. O LADO NEGATIVO ERA O POTENCIAL PARA ENCONTROS COM ESPÍRITOS INIMIGOS E ENTES MONSTRUOSOS, O PRODUTO DOS PESADELOS. ENTES VIVOS QUE TINHAM A TEMERIDADE DE PENETRAR O ALÉM-MUNDO ENQUANTO AINDA ESTAVAM VINCULADOS AO MUNDO HUMANO (COMO FIZERAM OS HERÓIS IRLANDESES CÚ CHULAINN E FINN) EXPERIENCIARAM UM MAIOR RISCO DE ENCONTRAR ALGO HORRÍVEL. PARA OS CELTAS, A VIDA APÓS A MORTE EXIGIA A RETENÇÃO DE UM CORPO FÍSICO, COM SEU SISTEMA DIGESTIVO INTACTO. DE QUE

OUTRO MODO OS MORTOS PODERIAM DESFRUTAR DE SEUS GRANDES PEDAÇOS DE CARNE ASSADA E DE SUAS CANECAS DE BEBIDA?

DE ACORDO COM AS TRADIÇÕES DOS POVOS SÁMI, QUE VIVEM NO NORTE DA ESCANDINÁVIA E NA SIBÉRIA, OS MORTOS, SEGUNDO A CRENÇA, HABITAM UM MUNDO SUBTERRÂNEO, NO QUAL CAMINHAM DE CABEÇA PARA BAIXO NOS PASSOS DOS VIVOS, EM UMA IMAGEM-ESPELHO DA VIDA NA TERRA. PINTAM UMA IMAGEM EXTRAORDINARIAMENTE ATRATIVA DA VIDA APÓS A MORTE: CORPOS E VÍNCULOS DIRETOS SÃO MANTIDOS COM O MUNDO MATERIAL; TODAVIA, TUDO É, LITERALMENTE, DE CABEÇA PARA BAIXO EM UM UNIVERSO PARALELO CUJAS FRONTEIRAS RARAMENTE PODEM SER PERMEADAS, EXCETO EM UMA DIREÇÃO. O ÚNICO MODO DE ESSE ALÉM-MUNDO SER REPRESENTADO NA TERRA É POR MEIO DE ESPÍRITOS E XAMÃS, E ELE PODE SER ACESSADO EM “FRATURAS” ESPECÍFICAS: ILHAS, CORREDEIRAS (*RAPIDS*), CAVERNAS, FISSURAS EM ROCHAS E PILHAS DE PEDRAS, ONDE COMUNIDADES LOCAIS VÃO PARA FAZER SACRIFÍCIOS.

A VISÃO SÁMI DA VIDA APÓS A MORTE, E O ACESSO AO MUNDO ESPIRITUAL, TEM MUITO EM COMUM COM CRENÇAS SOBRE A MORTE NA MITOLOGIA CELTA. UMA COMBINAÇÃO DE EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS, LITERATURA CLÁSSICA E TEXTOS IRLANDESES E GALESES DO COMEÇO DA IDADE MÉDIA FORNECEM UMA VISÃO DE UM ALÉM-MUNDO POVOADO POR ANCESTRAIS MORTOS E PELOS DEUSES. MESMO OS PONTOS DE ACESSO, NOS QUAIS OS ESPÍRITOS SE TORNARIAM MAIS ACESSÍVEIS, ERAM SIMILARES: LOCAIS ESPECIAIS NA PAISAGEM, IMPREGNADOS DE FORÇA ESPIRITUAL. A ÁGUA ERA CHAVE PARA AS PERCEPÇÕES CELTAS DO ALÉM-MUNDO, TALVEZ DEVIDO ÀS PROPRIEDADES REFLEXIVAS, QUE FAZEM COM QUE O MUNDO SEJA REPETIDO VISUALMENTE, MAS INVERTIDO, EM SUA SUPERFÍCIE.

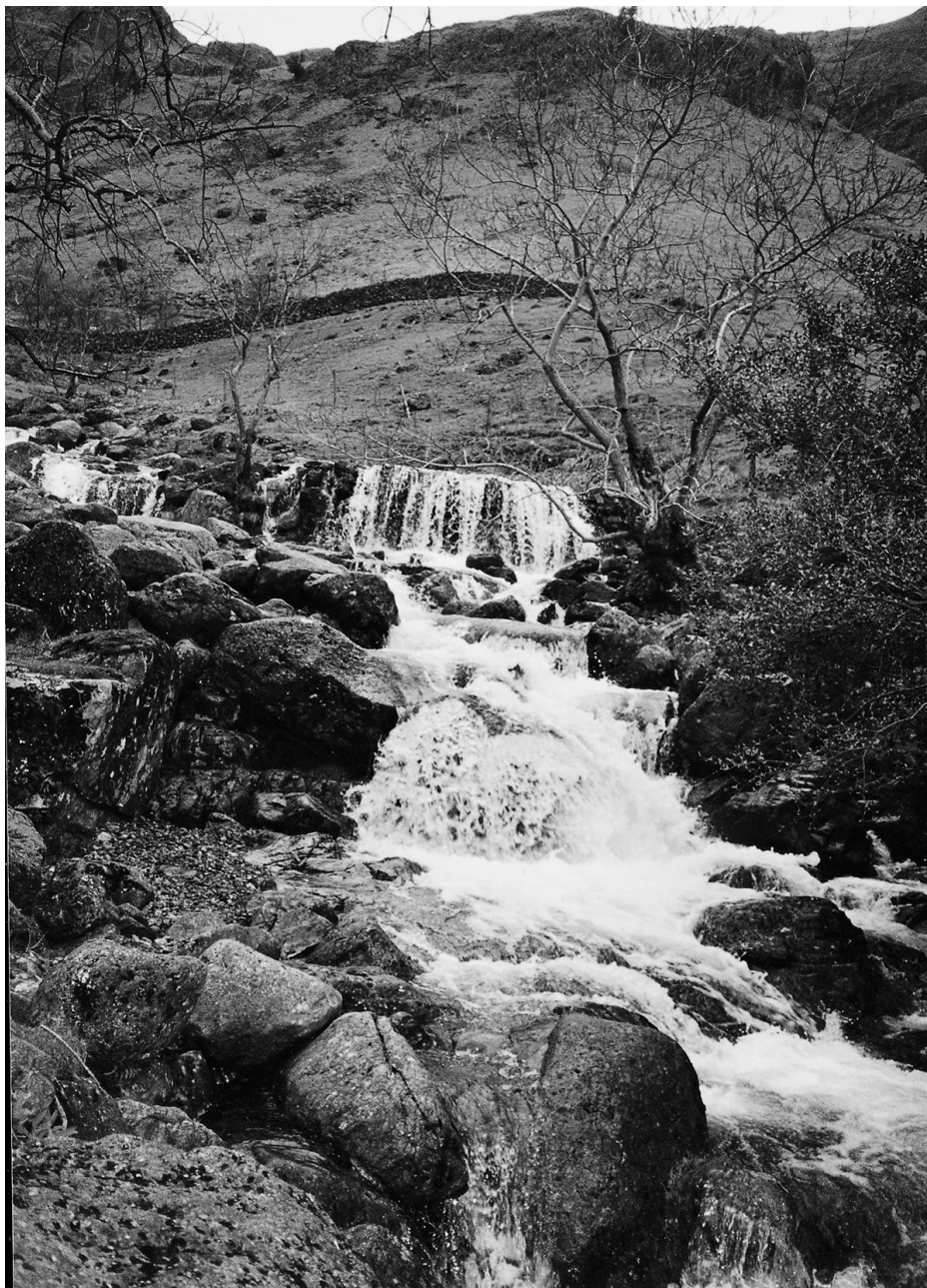
ERA NO FESTIVAL DE SAMHAIN, NO FINAL DO INVERNO, QUE O MUNDO DOS HUMANOS ESTAVA MAIS AMEAÇADO PELOS HABITANTES DO MUNDO

DO ALÉM: AS FRONTEIRAS ERAM SUSPENSAS, E OS ESPÍRITOS PODIAM ESPREITAR ENTRE OS VIVOS, PARA SEU BEM OU SEU MAL, DEPENDENDO DO CARÁTER DO FANTASMA INDIVIDUAL. ORA, AS TERRÍVEIS FÚRIAS DA BATALHA PODERIAM VAGAR, LAVAR AS ARMAS DOS GUERREIROS EM UM VAU (SÍMBOLO DE UM CAMINHO ENTRE MUNDOS) E PROFETIZAR QUEM MORRERIA EM SEGUIDA NO CAMPO DE BATALHA. FOI EM SAMHAIN, NA ÉPOCA DE “NÃO SER”, QUE HERÓIS CELTAS VIVOS, COMO FINN E CÚ CHULAINN, FORAM CAPAZES DE ENTRAR NO MUNDO DOS MORTOS, EMBORA AINDA VIVOS.

. CODIFICAÇÃO DE CORES .

E de todos os cães que vira no mundo jamais viu cães dessa cor – eles eram de um branco brilhante reluzente, e suas orelhas eram vermelhas. E como a brancura dos cães, o vermelho de suas orelhas também brilhava.

DE “O PRIMEIRO RAMO DOS MABINOGI”



Miranda Aldhouse-Green

Cascata em Great Langdale, Cumbria. Corredeiras e quedas d'água são consideradas pontos de acesso ao Além-Mundo.

ENTES DO ALÉM-MUNDO QUE INTERFERIAM NAS VIDAS DE PESSOAS VIVAS DENUNCIAVAM SUA PRESENÇA POR VÁRIAS MENSAGENS CODIFICADAS QUE ERAM PROFUNDAMENTE FAMILIARES AOS OUVINTES DE HISTÓRIAS MÍTICAS. JÁ ENCONTRAMOS O MAIS SURPREENDENTE, QUE

ERAM AS IMAGENS COLORIDAS: EM ESPECIAL, BRANCO E VERMELHO, POR VEZES COMBINADOS. TANTO A IRLANDA COMO O PAÍS DE GALES POSSUÍAM TRADIÇÕES DE ANIMAIS BRANCOS, DE ORELHAS VERMELHAS, ESPECIALMENTE CÃES, QUE PERTENCIAM AOS DEUSES. ARAWN, REI DO ALÉM-MUNDO GALÊS, TINHA UM BANDO DE CÃES DE CAÇA BRANCOS COM ORELHAS VERMELHAS, QUE PWYLL, SENHOR DE ARBERTH, ENCONTROU NO COMEÇO DE MABINOGION. A ALUSÃO A ESSAS CRIATURAS POR PARTE DE CONTADORES DE HISTÓRIAS TINHA O EFEITO IMEDIATO DE ENVIAR UM FRÊMITO DE HORROR AGRADÁVEL QUE ARREPIAVA SEUS OUVINTES, QUE RELAXAVAM, ESPERANDO QUE ALGO MOMENTOSO E TALVEZ DESASTROSO ACONTECESSE.

NA MITOLOGIA IRLANDESA, JAVALIS BRANCOS IRROMPIAM DAS REGIÕES BAIXAS NO INOCENTE MUNDO TERRENO E ATRAÍAM CAÇADORES HUMANOS PARA SUA RUÍNA. EM “CULHWCH E OLWEN”, OS JAVALIS MÁGICOS OS QUAIS O PAI DE OLWEN ORDENOU QUE CULHWCH SUBJUGASSE TINHAM ESPINHOS DE PRATA QUE CINTILAVAM COMO AÇO. A TEMÍVEL DEUSA DA BATALHA MORRÍGAN APARECEU A CÚ CHULAINN COMO UMA MULHER VERMELHA, COM CABELO VERMELHO E SOBRANCELHAS VERMELHAS, GUIANDO UMA BIGA PUXADA POR UM CAVALO VERMELHO COM UMA PERNA (ANORMALIDADE “IMPOSSÍVEL”, OUTRO SINAL DE SUAS ORIGENS ALÉM-MUNDO). EM OUTRA DE SUAS MANIFESTAÇÕES, MORRÍGAN APARECEU A CÚ CHULAINN COMO UMA NOVILHA VERMELHA SEM CHIFRES. A COR DAVA SUBSTÂNCIA A HISTÓRIAS ESCRITAS OU FALADAS; EVOCAVA IMAGENS E ENVIAVA MENSAGENS: O BRANCO ERA A COR DE OSSOS ESBRANQUIÇADOS E DE CADÁVERES SEM SANGUE; VERMELHO ERA A COR DO SANGUE E DOS FERIMENTOS.

OUTRO EXEMPLO DE CODIFICAÇÃO VISUAL ERA A VARIEGAÇÃO: LISTRAS, PINTAS OU MANCHAS. HOMENS E MULHERES SAGRADOS VESTIAM ROUPAS MATIZADAS PARA SIGNIFICAR SUAS NACIONALIDADES DUAIS: COMO MEMBROS DOS DOMÍNIOS DOS VIVOS E DOS MORTOS. ASSIM

ESTAVA A PROFETISA IRLANDESA FEDELMA, DESCRITA NO *TÁIN BÓ CUAILNGE* COMO VESTIDA COM UM MANTO MATIZADO, QUANDO APARECEU DIANTE DA RAINHA MEDBH E PROFETIZOU SUA DERROTA NAS MÃOS DE CÚ CHULAINN. O DRUIDA CEGO MOG RUITH, QUE DESAFIOU OS PODERES MÁGICOS DO REI DE ULSTER CORMAC COM SEUS PRÓPRIOS PODERES, TAMBÉM VESTIA UM MANTO MATIZADO, DE PENAS, COM O QUAL PODIA VOAR ENTRE OS MUNDOS.

• VIDA APÓS A MORTE •

[Os druidas] sustentavam que a alma de um homem morto não desce ao mundo silente e sem sol do Hades, mas se torna reencarnado em outro lugar; se estiverem certos, a morte é meramente um ponto de mudança na existência perpétua.

LUCANO, *FARSÁLIA*, I, v. 454-458.

ESCRITORES CLÁSSICOS, COMO CÉSAR E LUCANO, QUE DESCREVIAM OS COSTUMES DOS CELTAS GAULESES, FALARAM SOBRE SUAS PERCEPÇÕES COM RELAÇÃO AO RENASCIMENTO APÓS A MORTE. O TESTEMUNHO DESSES AUTORES PODE SER INTERPRETADO DE DOIS MODOS. EM UM, AS PESSOAS ASSUMIAM OUTROS CORPOS FÍSICOS E REABITAVAM O MUNDO MATERIAL (ISSO TAMBÉM É ENSINADO PELO MATEMÁTICO E FILÓSOFO PITÁGORAS, E NO HINDUÍSMO). NO OUTRO, AS PESSOAS RETINHAM SEUS CORPOS, MAS ERAM REJUVENESCIDAS EM UM ALÉM-MUNDO PARALELO (SEMELHANTE ÀS TRADIÇÕES DOS SÁMI). AS EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS E A LITERATURA MÍTICA IRLANDESA E GALES DO COMEÇO DA IDADE MÉDIA SE COMBINAM PARA SUGERIR QUE ERA A SEGUNDA VISÃO DA VIDA APÓS A MORTE QUE PREVALECIA NAS COSMOLOGIAS CELTAS.

QUANDO PWYLL E ARAWN, SENHOR DE ANNWFN (O ALÉM-MUNDO GALÊS), INTERCAMBIARAM DOMÍNIOS POR UM ANO E UM DIA (CF. P. 81), ARAWN DETERMINOU DUAS INJUNÇÕES A PWYLL: A PRIMEIRA ERA QUE

ELE NÃO TERIA INTERCURSO SEXUAL COM A ESPOSA DE ARAWN; A SEGUNDA, QUE DEVERIA MATAR HAFGAN, O RIVAL DE ARAWN NO ALÉM-MUNDO. PWYLL ACEITOU OBEDECER A CADA UM DOS COMANDOS E, QUANDO CHEGOU AO REINO DE ARAWN, ENCONTROU UMA CORTE BRILHANTE, ABUNDANTE EM OURO, JOIAS E SEDA, E COM MESAS REPLETAS DE COMIDAS E BEBIDAS Suntuosas. A BELA ESPOSA DE ARAWN FICOU PERPLEXA E INCOMODADA COM O FATO DE SEU “ESPOSO” NÃO COMPARTILHAR DE SEU LEITO, MAS PWYLL SE MANTEVE FIEL AO ACORDO.

PARACE ESTRANHO QUE ARAWN NÃO PUDESSE LUTAR SUAS PRÓPRIAS BATALHAS PELA SUPREMACIA DO ALÉM-MUNDO, MAS NISSO RESIDE UM ASPECTO IMPORTANTE DOS ENTES DE LÁ: ELES ERAM FISICAMENTE INSUBSTANCIAIS, FRACOS E CARECIAM DA ENERGIA ROBUSTA DOS MORTAIS VIVOS. AO FIM DO PERÍODO DE UM ANO E UM DIA, PWYLL ENCONTROU E ASSASSINOU HAFGAN, E RETORNOU PARA O SEU REINO TERRENO DE NARBERTH, PARA DESCOBRIR QUE, DE ACORDO COM O TEMPO TERRENO, NÃO HAVIA FICADO FORA. MAS OS HOMENS DE PWYLL CONSTATARAM UMA MUDANÇA NELE DESDE A SUA ESTADA NO MUNDO ESPIRITUAL: ADMIRARAM-SE COM O QUANTO ELE HAVIA SE TORNADO GRACIOSO E GENEROSO DEPOIS DA AVENTURA NO ALÉM-MUNDO.

. O CALDEIRÃO DO RENASCIMENTO .

Vou lhe dar um caldeirão, e a propriedade do caldeirão é que, se você jogar dentro dele um de seus homens que foi morto hoje, amanhã ele estará tão bem como nunca, exceto que não será capaz de falar.

DE “O SEGUNDO RAMO DOS MABINOGI”

DAGHDHA (OU “DEUS BOM”) ERA RESPONSÁVEL PELA FERTILIDADE DA IRLANDA E, COMO TAL, TINHA UMA SÉRIE DE AMANTES, INCLUINDO BOANN, DEUSA DO BOYNE. ELE POSSUÍA UM CONJUNTO DE IMPLEMENTOS MÁGICOS, E DENTRE OS MAIS IMPORTANTES ESTAVAM UM GRANDE BASTÃO E UM CALDEIRÃO. UMA EXTREMIDADE DO BASTÃO TIRAVA A VIDA; A

OUTRA, A RESTAURAVA. MAS SEU CALDEIRÃO REPRESENTAVA A PROSPERIDADE ETERNA DO PAÍS, POIS ERA UM CALDEIRÃO DE REGENERAÇÃO, CAPAZ DE PROVER UM CONSTANTE SUPRIMENTO DE COMIDA QUE NUNCA DIMINUÍA.

“O SEGUNDO RAMO DOS MABINOGI” CONTA A HISTÓRIA DE UM CALDEIRÃO MÁGICO DE RENASCIMENTO, PERTENCENTE A BRÂN O ABENÇOADO. ELE TINHA A CAPACIDADE DE RESSUSCITAR SOLDADOS MORTOS EM BATALHA E DEIXÁ-LOS TÃO BEM QUE, NO DIA SEGUINTE, ESTAVAM COMO NOVOS E, DE FATO, ERAM CAPAZES DE LUTAR AINDA MAIS BRAVAMENTE DO QUE ANTES. MAS HAVIA UM LADO NEGATIVO DESSE RECIPIENTE RESSUSCITADOR, PORQUE OS GUERREIROS COLOCADOS NELE RENASCIAM SEM A CAPACIDADE DE FALAR. ISSO SIGNIFICA, EFETIVAMENTE, QUE ERAM ZUMBIS, ALMAS NÃO MORTAS QUE TINHAM SIDO CEDIDAS DE VOLTA À VIDA TERRENA MERAMENTE PARA LUTAR.

A FALA ERA ALTAMENTE VALORIZADA PELOS CELTAS, COMO UMA ESSÊNCIA DO QUE ERA SER HUMANO. A ORATÓRIA E A POESIA ERAM FUNDAÇÕES DAS COMUNIDADES, POIS O PODER DAS PALAVRAS ERA MAIS IMPORTANTE, INCLUSIVE, QUE O DA HABILIDADE DE GUERREAR, E OS BARDOS E OS PROFETAS DESFRUTAVAM DO *STATUS* MAIS ELEVADO. A AUDIÊNCIA DESSA HISTÓRIA SE DAVA CONTA DE QUE OS HOMENS RENASCIDOS NO CALDEIRÃO DE BRÂN ERAM MUDOS PORQUE AINDA PERTENCIAM AO MUNDO DOS MORTOS E, COMO PEÕES DA VONTADE DIVINA, FORAM RESTAURADOS APENAS BREVEMENTE PARA LUTAR.

Imaginando o caldeirão mágico

É RARO QUE UMA EVIDÊNCIA ARQUEOLÓGICA APAREÇA PARA FORNECER UMA COMPARAÇÃO DIRETA COM A MITOLOGIA. MAS, A DESPEITO DE SER PRODUZIDO NO SÉCULO I A.C., MUITO ANTES QUE OS MITOS ESCRITOS, O CALDEIRÃO DE GUNDESTRUP, RICO DE ÍCONES, PODE FAZER EXATAMENTE ISSO (CF. TAMBÉM P. 28, 29, 122, 140). UM DE SEUS PAINÉIS (IMAGEM A

SEGUIR) MAIS SURPREENDENTES RETRATA O QUE PARECE SER UMA CENA NOTAVELMENTE SIMILAR À HISTÓRIA GALESA DO CALDEIRÃO DE BRÂN.

O PAINEL CONSISTE EM UM REGISTRO SUPERIOR E UM INFERIOR. O FRISO INFERIOR RETRATA UMA PROCISSÃO DE SOLDADOS DE INFANTARIA, TODOS OLHANDO PARA A ESQUERDA, COM EXCEÇÃO DE UM, QUE PORTA UMA ESPADA



Nationalmuseet, Dinamarca

Placa interna do caldeirão de Gundestrup, Dinamarca, retratando a restauração de guerreiros à vida em um caldeirão.

O CALDEIRÃO DE ARTUR

A história galesa em prosa “Os espólios de Annwn” foi compilada na forma escrita no fim do século XIII e início do XIV, e fala sobre um recipiente mágico do Além-Mundo, feito de um bronze brilhante e adornado com pedras preciosas. O caldeirão era caprichoso: nunca cozinharía comida para um covarde e exigia o sopro de nove virgens para aquecer seu caldo. Típico do Além-Mundo, dava com uma “mão” e tirava com a outra. Quando Artur embarcou na expedição do roubo de um caldeirão de bronze, ele conseguiu adquirir o caldeirão, mas a maior parte de suas forças foram exauridas na tentativa. Esse recipiente era especificamente conhecido pelo termo Peir Annwfn, “Caldeirão do Além-Mundo”.

Um caldeirão antigo, feito no século VIII a.C. e jogado no Llyn Fawr, no sul do País de Gales, junto a outro recipiente mais fragmentário e a outros tesouros, é fortemente remanescente do Peir Annwfn, pois apresenta numerosos rebites convexos, muitos mais do que eram necessários para manter suas chapas de metal juntas. À noite, aceso somente pelo fogo terreno, esse outrora reluzente caldeirão de ouro vermelho brilhante

teria incandescido e refletido as chamas, e os rebites teriam cintilado como diamantes. Talvez, a descoberta ao acaso, no começo dos tempos medievais, de objetos antigos como o caldeirão de Llyn Fawr possam ter inspirado contadores de histórias a tecer imagens antigas em novos mitos. Se vinham de lagos ou poças, podem muito bem ter parecido pertencer ao Além-Mundo.



National Museum of Wales, Cardiff

Caldeirão (um do par) oferecido ao espírito do lago em Llyn Fawr, por volta de 700 a.C.

E UM ESCUDO OBLONGO; O ÚLTIMO (ÚNICO GUERREIRO NESSE REGISTRO COM UM ELMO) TEM UMA LONGA ESPADA, MAS NENHUM ESCUDO. ATRÁS DELE, HÁ TRÊS TROMBETEIROS, CADA UM PORTANDO UM CARNYX, UMA LONGA TROMBETA DE GUERRA, E, SOBRE CADA UMA DE SUAS CAMPÂNULAS, HÁ UMA CABEÇA DE JAVALI ROSNANDO. NO EXTREMO ESQUERDO DA PLACA, O SOLDADO DE INFANTARIA QUE LIDERA A MARCHA OLHA PARA UM CÃO SE ERGUENDO E PARA UMA ENORME FIGURA HUMANA, COM O DOBRO DO TAMANHO DOS SOLDADOS; ELA ESTÁ NO ATO DE JOGAR UM DOS GUERREIROS VIRADO PARA BAIXO EM UM GRANDE TANQUE OU CALDEIRÃO. O REGISTRO SUPERIOR RETRATA QUATRO SOLDADOS DE CAVALARIA OLHANDO PARA A DIREITA; OS CAVALOS MARCHAM, DE FORMA ADESTRADA, PARA LONGE DO CALDEIRÃO. CADA SOLDADO DE CAVALARIA USA UM ELMO ORNAMENTADO COM SÍMBOLOS

ANIMAIS. UMA SERPENTE COM CABEÇA DE BODE LIDERA OS GUERREIROS MONTADOS.

É MUITO TENTADOR INTERPRETAR ESSA CENA DO CALDEIRÃO DE GUNDESTRUP COMO ANÁLOGA AO EPISÓDIO DO RENASCIMENTO NOS MABINOGION. SE ISSO É CORRETO, ENTÃO OS HOMENS DE INFANTARIA PODEM REPRESENTAR GUERREIROS MORTOS SE ALINHANDO PARA A RESSURREIÇÃO NO CALDEIRÃO MÁGICO DE REGENERAÇÃO, COM SUA REVIVIFICAÇÃO REPRESENTADA POR SEU STATUS ELEVADO COMO SOLDADOS DE CAVALARIA. A COBRA HÍBRIDA PODE SER UMA CRIATURA XAMÂNICA DE DOIS ESPÍRITOS, CUJA FORMA MISTURADA RETRATA SUA CAPACIDADE PARA LIDERAR ALMAS ENTRE OS MUNDOS. PARECE, TAMBÉM, QUE OS SOLDADOS DE INFANTARIA NO REGISTRO INFERIOR ESTÃO DE OLHOS FECHADOS, COMO NA MORTE, ENQUANTO OS OLHOS DOS SOLDADOS DE CAVALARIA ESTÃO ABERTOS.

Comendo com os mortos

Sete portas havia na hospedaria de Mac Da Thó, e sete entradas e sete lareiras e sete caldeirões. Cada caldeirão continha carne bovina e carne suína salgada, e quando cada homem passava perto ele enfiava o garfo no caldeirão.

DA HISTÓRIA “O PORCO DE MAC DA THÓ”, DO CICLO DO ULSTER

O LIVRO DAS INVASÕES IRLANDÊS DESCREVE COMO A RAÇA DIVINA, OS TUATHA DÉ DANANN, FORAM EXPULSOS DO PODER PELA PRÓXIMA ONDA DE INVASORES, OS GAÉLICOS (OU CELTAS). OS TUATHA DÉ DANANN NÃO DESAPARECERAM



Paul Sampson/Travel/Alamy

Câmara funerária neolítica em Tinkinswood, talvez vista pelos celtas galeses antigos como a morada dos espíritos. Sul de Glamorgan, no sul do País de Gales.

COMPLETAMENTE DA ÍRLANDA, MAS DEIXARAM O MUNDO DOS HUMANOS PARA HABITAR O ALÉM-MUNDO, MORANDO EM UMA SÉRIE DE MONTES, OU *SÍDHE*, SOB A TERRA. ASSIM, EM VEZ DE HAVER UM ÚNICO DEUS DO ALÉM-MUNDO, HAVIA MUITOS, E CADA UM POSSUÍA UM *BRUIDEN*, OU SALÃO DE BANQUETES. ESSAS HOSPEDARIAS ERAM LUGARES DE Suntuosa hospitalidade, onde os mortos podiam comer e beber dia e noite, a bebida fluía constantemente e havia suprimentos eternos de carne de porco, porque, a cada dia, os porcos abatidos eram ressuscitados, mortos e assados novamente.

• DESPEDINDO-SE COM ESTILO: O BANQUETE FUNERÁRIO •

Embora a Gália não seja um país rico, os funerais lá são esplêndidos e caros. Tudo aquilo que se considera que o morto apreciava é colocado na pira, inclusive animais. Não faz muito que escravos e dependentes considerados os favoritos de seus senhores eram queimados com eles no fim do funeral.

JÚLIO CÉSAR, *DE BELLO GALLICO*, 6.19.

A FORTE MENSAGEM DOS MITOS É A CRENÇA EM UMA VIDA TANGÍVEL APÓS A MORTE, UMA VIDA DEPOIS DA MORTE QUE ESPELHA TUDO O QUE ERA BOM NA VIDA TERRENA. ALGUMAS PRÁTICAS FUNERÁRIAS NA IDADE DO FERRO NA GRÃ-BRETANHA E NO CONTINENTE PRÓXIMO EXIBEM REFERÊNCIA ARQUEOLÓGICA CLARA DA CENTRALIDADE DO BANQUETE NO ENCAMINHAMENTO DOS MORTOS. DE MODO ALGUM UNIVERSAL ATRAVÉS DO TEMPO OU DE ÁREAS GEOGRÁFICAS, HÁ, CONTUDO, UMA TENDÊNCIA PERSISTENTE DE RITUAL ENVOLVENDO POMPA, CERIMÔNIA E REFEIÇÃO COMUNITÁRIA, AINDA QUE RESERVADO PARA OS RICOS E PODEROSOS NA COMUNIDADE.

ASSIM, O QUE ESSE CONSUMO CONSPÍCUO DE FATO SIGNIFICA? A PRESENÇA DE UTENSÍLIOS PARA COMER E BEBER E OS RESTOS DE CARNE DESPEDAÇADA SIMPLEMENTE REPRESENTAM UM ADEUS ALEGRE DOS PARENTES E AMIGOS DO MORTO CONSUMINDO SUAS “CARNES ASSADAS”? OU ESSAS EVIDÊNCIAS MATERIAIS DE BANQUETES DA MORTE TÊM UM SIGNIFICADO MAIS PROFUNDO, EM TERMOS DE RECONHECIMENTO DE UMA VIDA APÓS A MORTE? O PAPEL DO BANQUETE FUNERÁRIO ERA PARTILHAR UMA REFEIÇÃO, NÃO APENAS ENTRE OS PARENTES E AMIGOS DO MORTO, MAS TAMBÉM COM OS DEUSES? A PROVISÃO DE COMIDA E BEBIDA ERA VISTA COMO NECESSÁRIA PARA A PESSOA MORTA SER BEM-VINDA NO ALÉM-MUNDO FELIZ? O ATO DE COLOCAR COMIDA EM TÚMULOS É, PROVAVELMENTE, MULTIFACETADO, MAS, SOBRETUDO, REPRESENTAVA UMA CRENÇA PODEROSA EM ALGUM TIPO DE EXISTÊNCIA ALÉM-TÚMULO, POR UM LADO, E, POR OUTRO, UM RECONHECIMENTO DA NECESSIDADE DE APAZIGUAR OS GUARDIÕES ESPIRITUAIS DO ALÉM-MUNDO.

. MORTES HEROICAS .

Para os celtiberianos, a morte em batalha é gloriosa; e eles consideram um crime cremar o corpo de um guerreiro desses; pois eles acreditam que a alma sobe para os deuses no céu, se o corpo é devorado no campo pelo faminto abutre.

DOIS ESCRITORES ROMANOS – ELIANO E SÍLIO ITÁLICO – COMENTARAM UM RITO CURIOSO PRATICADO PELOS CELTIBERIANOS NO NORDESTE DA ESPANHA. OS CORPOS DE GUERREIROS NOBRES MORTOS EM BATALHA RECEBIAM A

UM FUNERAL BRITÂNICO NOBRE

Em 1965, escavadores da vala de um gasoduto para o desenvolvimento de um novo conjunto habitacional na cidade de Welwyn Garden, no sudeste da Inglaterra, depararam-se com um rico túmulo de 2 mil anos. Ele pertencia a alguém do status mais elevado da sociedade britânica do fim da Idade do Ferro, que morreu no fim do século I a.C. Embora alguns dos pertences do túmulo tivessem sido esmagados pelas modernas escavadeiras, sobrou o bastante para permitir que os arqueólogos juntassem tudo e fizessem uma reconstrução do túmulo. Diante de uma parede havia seis grandes ânforas de vinho mediterrâneas, presumidamente, outrora cheias até a borda. Sobre o chão havia 36 belos potes de cerâmica, na maior parte produzidos localmente, mas incluindo dois pratos e uma garrafa de vinho importado da Gália. Junto à parafernália de vinho havia um cálice de prata e um coador para captar o sedimento do pesado vinho tinto italiano.

O cadáver havia sido enrolado em uma pele de urso antes de ser cremado, pois havia patas queimadas no túmulo. Próximo aos restos humanos, havia um conjunto de 24 soberbas peças de vidro para usar em um jogo de tabuleiro. Uma analogia possível é com o jogo funerário egípcio antigo de senet: a presença dessas peças podia representar um jogo entre a pessoa morta e os espíritos do Além-Mundo. Talvez, o morto tivesse de vencer, a fim de obter acesso à vida depois da morte.



The Trustees of the British Museum, Londres
Enterro nobre do fim da Idade do Ferro, com utensílios de banquete,
em Welwyn, Hertfordshire.

ESCARNAÇÃO (EXPOSIÇÃO DO CADÁVER AO AR LIVRE), A FIM DE QUE SUA CARNE FOSSE CONSUMIDA POR ABUTRES. ACREDITAVA-SE QUE ESSES PÁSSAROS ERAM SAGRADOS PARA O DEUS CELESTIAL E QUE, DESSE MODO, AS ALMAS DOS VALENTES SERIAM TRANSPORTADAS PARA OS DEUSES NO CÉU.

EM SEUS POEMAS ÉPICOS *ILÍADA* E *ENEIDA*, HOMERO E VIRGÍLIO DESCREVERAM OS COSTUMES FUNERÁRIOS DOS GREGOS E TROIANOS ANTIGOS E OS RITOS CONCEDIDOS ÀQUELES QUE HAVIAM MORRIDO BRAVAMENTE EM BATALHA. O ENCAMINHAMENTO DOS CORPOS DESSES HERÓIS ERA POR CREMAÇÃO EM GRANDES PIRAS FUNERÁRIAS, DE MODO QUE OS RESTOS SUBISSEM AOS CÉUS E SE JUNTASSEM AOS DEUSES. ANALOGIAS COM ESSES RITUAIS FUNERÁRIOS PODEM SER IDENTIFICADAS ENTRE OS BRETÕES PRÓXIMO À ÉPOCA DA CONQUISTA ROMANA. EM CERCA DE 50 D.C., UM CHEFE TRIBAL MORREU EM VERULÂMIO (SAINT ALBANS). ELE FOI VELADO PUBLICAMENTE POR UM TEMPO; FOI COLOCADO EM UMA PIRA FUNERÁRIA, JUNTO A VÁRIOS DE SEUS

PERTENCES, E CREMADO. SEUS RESTOS FORAM, DEPOIS, COLOCADOS EM UMA TUMBA CERCADA POR UM RECINTO, EM CUJA ENTRADA OS CORPOS DE DUAS MULHERES FORAM ENTERRADOS, TALVEZ COMO GUARDIÃS ESPIRITUAIS DO HOMEM MORTO. O LOCAL FUNERÁRIO, EM FOLLY LANE, AO NORTE DA CIDADE ROMANA DA IDADE DO FERRO, PERMANECEU UM PONTO FULCRAL AO LONGO DO PERÍODO ROMANO, COMO SE A MEMÓRIA DESSE NOBRE BRETÃO, COMO UM TIPO DE DEUS ANCESTRAL BENEVOLENTE, DE ALGUM MODO, ABRANGESSE A PRÓPRIA ESSÊNCIA DO LUGAR.

OUTROS FUNERAIS DISTINTOS DO FIM DA IDADE DO FERRO NA GRÃ-BRETANHA PODEM FORNECER UMA JANELA PARA OS SISTEMAS DE CRENÇAS INFERNAIS ENTRE OS CELTAS ANTIGOS. UM É DE ESPECIAL INTERESSE, PRIMEIRO PORQUE O “HERÓI” MORTO ERA UMA MULHER E, SEGUNDO, PORQUE OS PERTENCES DO TÚMULO E O PRÓPRIO CORPO TRANSMITEM UMA MENSAGEM POTENTE ASSOCIADA À COR VERMELHA, TÃO IMPORTANTE NO SIMBOLISMO DO ALÉM-MUNDO DA MITOLOGIA CELTA. O FUNERAL DA MULHER FOI EM WETWANG, NO LESTE DE YORKSHIRE. QUANDO MORREU, COM CERCA DE 35 ANOS, FOI ENTERRADA COM UMA BIGA CERIMONIAL DE DUAS RODAS QUE PODE TER SIDO USADA POR ELA EM BATALHAS, A QUAL FOI COLOCADA INVERTIDA SOBRE SEU CORPO. PARENTES E AMIGOS PRESENTES NO FUNERAL TERIAM DEIXADO PEDAÇOS DE CARNE DE PORCO SOBRE SEU DORSO E UM ESPELHO SOBRE SUAS CANELAS.

ATÉ AQUI, O FUNERAL SE ENQUADRA MUITO BEM EM UMA SÉRIE DE FUNERAIS COM BIGA DESSA PARTE DO NORDESTE DA INGLATERRA. MAS OS PERTENCES DO TÚMULO, INCLUINDO OS ACESSÓRIOS DE MONTARIA E SEU ADORNO DE CABEÇA, MOSTRAVAM UMA PREPONDERÂNCIA ÚNICA DO VERMELHO CORAL, IMPORTADO DO MEDITERRÂNEO. ALÉM DISSO, EVIDÊNCIAS FORENSES DE OSSOS FACIAIS DISTORCIDOS REVELARAM QUE ESSA MULHER HAVIA VIVIDO DESFIGURADA POR UM TUMOR VERMELHO

BRILHANTE PRÓXIMO AO SEU NARIZ. LONGE DE SER EVITADA, A AFLIÇÃO DESSA MULHER TALVEZ A TENHA MARCADO COMO ESPECIAL, E A RIQUEZA DE SEU FUNERAL PODE INDICAR UM *STATUS* ELEVADO. TALVEZ ESSA “SENHORA VERMELHA” TIVESSE DESFRUTADO DE UM *STATUS* PARTICULAR PORQUE A CONSIDERASSEM EMANADA DO ALÉM-MUNDO.

. A VIDA NO ALÉM-MUNDO .

QUANDO ARAWN LEVOU PWYLL AO SEU REINO DE ANNWFN NO ALÉM-MUNDO, O ACESSO PARECEU FÁCIL, SEM BARREIRAS ESPECIAIS OU PORTAIS PARA SEREM TRANSPORTOS. NA VERDADE, ARAWN GARANTIU A PWYLL QUE ELE NÃO ENCONTRARIA OBSTÁCULO ALGUM EM SEU REINO. MITOS IRLANDESES REVELAM OUTRAS PERCEPÇÕES SOBRE COMO O MUNDO DOS ESPÍRITOS PODERIA SER ACESSADO. A ÁGUA – OS LAGOS OU O OCEANO – FORNECE PONTOS DE ACESSO, ASSIM COMO CAVERNAS QUE LEVAM AO SUBTERRÂNEO E MONTES FUNERÁRIOS ANTIGOS, COMO NEWGRANGE. ALGUMAS ILHAS ERAM CONSIDERADAS LUGARES DO ALÉM-MUNDO. O LAR DE MANANNÁN, O DEUS DO MAR, ERA A MÍSTICA ILHA DE MAN.

A HISTÓRIA *A VIAGEM DE BRAN*, DO SÉCULO VII, CONTA UMA JORNADA FEITA POR BRAN E SEUS SEGUIDORES À TERRA DAS MULHERES, A ILHA DAS MACIEIRAS, UMA MANIFESTAÇÃO DO ALÉM-MUNDO FELIZ, APÓS TER SIDO ATRAÍDO PARA LÁ POR UMA DE SUAS BELAS DEUSAS. A HISTÓRIA É UM EXEMPLO DA NATUREZA AMBÍGUA DESSE MUNDO ALÉM-TÚMULO. ERA UM ESPAÇO ATEMPORAL, ETERNO, NO QUAL BRAN E SEUS HOMENS HABITARAM SATISFEITOS POR UM TEMPO, MAS, ENTÃO, ALGUNS DE SEUS SEGUIDORES FICARAM COM SAUDADES DE CASA E QUISERAM VOLTAR PARA A IRLANDA. AS MULHERES DA ILHA OS ALERTARAM PARA NÃO TOCAREM A TERRA, MAS, QUANDO SE APROXIMARAM DA PRAIA, UM DOS MEMBROS DO BANDO, MAIS ÁVIDO POR RETORNAR PARA CASA DO QUE OS OUTROS, PULOU DO BARCO E NADOU EM DIREÇÃO À PRAIA. TÃO LOGO SEUS PÉS

TOCARAM A AREIA, DESINTEGROU-SE, TENDO ENVELHECIDO INSTANTANEAMENTE TREZENTOS ANOS.



Tom Bean/Corbis

Clochans (“cabanas-colmeia” de pedras encaixadas) situadas em Skelig Michael, uma ilha remota a mais de 12 quilômetros da costa do sudoeste da Irlanda.

ESSE ALÉM-MUNDO ERA A ILHA DA ETERNA JUVENTUDE (TIR NA N’OG), MAS O ENCANTAMENTO DEIXAVA DE FUNCIONAR SE OS HUMANOS RETORNASSEM AO SEU PRÓPRIO MUNDO TEMPORAL. O NOME AVALON, O LENDÁRIO TÚMULO INSULAR DO REI ARTUR, SIGNIFICA “ILHA DA MACIEIRA”. DE ACORDO COM OS ROMANCES ARTURIANOS FRANCESES MEDIEVAIS, COMO A HISTÓRIA DO SANTO GRAAL, AVALON ESTAVA SITUADA EM GLASTONBURY, UMA “ILHA” NO MEIO DOS ALAGADIÇOS, BAIXOS E RICOS EM MACIEIRAS SOMERSET LEVELS.

OUTRAS LENDAS TAMBÉM RELATAM ENCONTROS ENTRE PESSOAS VIVAS E O ALÉM-MUNDO. UMA DESSAS HISTÓRIAS É SOBRE UM HOMEM CHAMADO NERA, QUE VIVIA EM CONNACHT QUANDO A RAINHA MEDBH E SEU CONSORTE AILILL ESTAVAM NO PODER. NERA SE DESVIOU PARA O ALÉM-MUNDO POR UM PONTO DE ACESSO NA CAVERNA DE CRUACHAIN,

UMA FISSURA NATURAL EM UM AFLORAMENTO DE PEDRA CALCÁRIA NO CONDADO DE ROSCOMMON, MAS IDENTIFICADO NO MITO COMO UM *SÍDH*. ISSO OCORREU NO SAMHAIN, O FESTIVAL DE OUTONO ENTRE O ANO VELHO E O NOVO, QUANDO OS LIMITES ENTRE OS MUNDOS HUMANO E ESPIRITUAL SE TORNAVAM POROSOS.

EMBORA UM MORTAL VIVO E UM INVASOR NA TERRA DOS DEUSES, NERA FOI AUTORIZADO A PERMANECER E, INCLUSIVE, A SE CASAR COM UMA DEUSA DO *SÍDH*. ELA PROFETIZOU QUE A CORTE RÉGIA DE CRUACHAIN, DE MEDBH, SERIA DESTRUÍDA PELO FOGO, A MENOS QUE O PRÓPRIO *SÍDH* FOSSE DEVASTADO PRIMEIRO. NERA RETORNOU AO MUNDO TERRENO NO INVERNO PARA AVISAR MEDBH, CARREGANDO PLANTAS NÃO SAZONAIS DE VERÃO – PRÍMULA, ALHO E SAMAMBAIA-DOURADA –, A FIM DE PROVAR AO SEU POVO QUE VINHA DO ALÉM-MUNDO, ONDE O TEMPO ERA DIFERENTE DAQUELE NA TERRA. AS FORÇAS DE CONNACHT INVADIRAM E SAQUEARAM O *SÍDH*, LEVANDO CONSIGO GRANDES TESOUROS, MAS NERA PERMANECEU COM A ESPOSA E A FAMÍLIA, JAMAIS RETORNANDO AO MUNDO DOS HUMANOS.

. ABAIXO ENTRE OS MORTOS .

J.R.R. TOLKIEN, EM *O SENHOR DOS ANÉIS*, PINTA VÁRIAS IMAGENS MARAVILHOSAS DOS MORTOS. TALVEZ A MAIS SURPREENDENTE SEJA A JORNADA DE SAM E FRODO ATRAVÉS DOS PÂNTANOS MORTOS EM SEU CAMINHO PARA MORDOR, GUIADOS PELO CORRUPTO GOLUM, OUTRORA UM HOBBIT. ESSA ÁREA PANTANOSA DESOLADA É ILUMINADA POR CHAMAS DE FOGO-FÁTUO. SOB A SUPERFÍCIE DO PANTANAL ESTAGNADO, ELES PODEM VER OS CORPOS DAQUELES QUE MORRERAM NA BATALHA COM FORÇAS DO MAL, PERFEITAMENTE PRESERVADOS, COM SUAS FACES PÁLIDAS PARECENDO QUE ESTAVAM APENAS DORMINDO. NOS FILMES, FRODO SE DESVIA DO CAMINHO E CAI NA ÁGUA, PARECENDO SE JUNTAR

AO MUNDO DOS MORTOS, QUE ESTÃO ÁVIDOS POR MANTÊ-LO EM SEU REINO SOB A SUPERFÍCIE.

AS IMAGENS DE TOLKIEN AQUI RESSOAM COM OS ACHADOS ARQUEOLÓGICOS DE MÚMIAS DE PÂNTANO, RESTOS DE HUMANOS QUE FORAM POR ALGUMA RAZÃO COLOCADOS EM CHARCOS DURANTE A IDADE DO FERRO E O PERÍODO ROMANO NA GRÃ-BRETANHA, NA IRLANDA E EM OUTRAS PARTES DO NORTE DA EUROPA, ONDE PÂNTANOS ELEVADOS SE FORMARAM. MUITAS DESSAS ANTIGAS MÚMIAS DE PÂNTANO MOSTRAM SINAIS DE MORTE VIOLENTA E PREMATURA, ÀS VEZES POR ESTRANGULAMENTO OU ENFORCAMENTO. O MOTIVO PELO QUAL ALGUNS INDIVÍDUOS FORAM ESCOLHIDOS PARA SEREM SEPULTADOS DESSE MODO PERMANECE UM MISTÉRIO, MAS DEVE TER ALGO A VER COM O DESEJO DE INTERROMPER O PROCESSO NORMAL DE

OISIN E A TERRA DA ÉTERNA JUVENTUDE

A traição do Além-Mundo é mostrada em uma história do Ciclo Feniano altamente remanescente de A viagem de Bran. Finn, o chefe tribal feniano, tinha um filho, Oisín (“Cervo Jovem”). Um dia, enquanto caçava, o exército de Finn, os Fianna, encontrou uma jovem chamada Niav. Oisín se apaixonou por ela, que o atraiu para seu reino, o Além-Mundo Feliz, um lugar de juventude perpétua. Enquanto morou ali, o tempo parou, mas, com o tempo, começou a ficar com saudades de casa.

Niav, relutantemente, deu-lhe permissão para visitar a Irlanda uma última vez, mas o alertou para jamais tocar sua terra natal com parte alguma de seu corpo. Ela lhe emprestou seu cavalo branco, mas, quando Oisín chegou à Irlanda, viu que centenas de anos haviam passado, não deixando qualquer traço dos Fianna. De tão chocado que ficou, freou o cavalo; ao fazer isso, a sela se rompeu, jogando Oisín na praia, onde a extrema idade o alcançou e ele se desintegrou.



Musée Historique et
Archéologique, Orléans
Cervo de bronze do fim da Idade
do Ferro de Neuvy-en-Sullias, Loiret, França.

DECOMPOSIÇÃO CORPORAL E, TALVEZ, PORTANTO, “CONGELÁ-LO” A MEIO CAMINHO ENTRE O MUNDO MATERIAL E O ALÉM.

DEVIDO A ALGUMA CONDUTA OU *STATUS* DURANTE A VIDA, TALVEZ PARECESSE IMPORTANTE QUE A PESSOA NÃO SE TORNASSE UM ESPÍRITO ANCESTRAL. PODIA SER POR UMA RAZÃO NEGATIVA – O ESPÍRITO DO MORTO ERA MUITO PERIGOSO PARA FICAR SOLTO NA VIDA APÓS A MORTE – OU POSITIVA, COMO A NECESSIDADE PERCEBIDA DE MANTER O INDIVÍDUO “DISPONÍVEL” PARA CONTINUAR AJUDANDO A COMUNIDADE VIVA, TALVEZ PORQUE ELE OU ELA TIVESSE SIDO UM INTERMEDIÁRIO PODEROSO E ÚTIL, CAPAZ DE CONECTAR O MUNDO DOS HUMANOS COM O DOS DEUSES.

DUAS MÚMIAS DE PÂNTANO IRLANDESAS SÃO DE HOMENS QUE MORRERAM CERCA DE 300 A.C. E FORAM DESCOBERTOS EM 2003 POR TRABALHADORES DE TURFEIRAS NO CONDADO DE OFFALY E NO CONDADO DE MEATH. A INFERÊNCIA DE QUE FOSSEM PESSOAS ESPECIAIS SE BASEIA EM SUAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E OS LUGARES DE DESCOBERTA EM LOCAÇÕES IDENTIFICADAS COMO LIMITES DE TERRAS

MEDIEVAIS (QUE PODEM TER TIDO ORIGENS MUITO ANTERIORES). UM DELES, O HOMEM DE OLDCROGHAN, ERA ENORME, COM 1,91CM DE ALTURA E ESTRUTURA COMPATÍVEL; SEU *STATUS* É SUGERIDO POR SUA PECULIAR BRAÇADEIRA DE COURO TRANÇADO, DECORADA COM ADORNOS DE METAL. O SEGUNDO, O HOMEM DE CLONYCAVAN, ERA DE CONSTITUIÇÃO DELICADA E MUITO BAIXO. A CARACTERÍSTICA QUE O TORNAVA DISTINTIVO ERA O ARRANJO DE SEU LONGO CABELO EM UM ESTILO COMPLEXO NO TOPO DA CABEÇA, MANTIDO NO LUGAR POR UM TIPO DE GEL DE CABELO FEITO DE GORDURA ANIMAL E RESINA DE PINHO IMPORTADA DO SUL DA FRANÇA OU DA ESPANHA. ESSE DEVE TER SIDO UM COSMÉTICO CARO E OUTORGAVA OU RECONHECIA O *STATUS* DO HOMEM DE CLONYCAVAN. A PRESENÇA DE PARASITAS NO CABELO INDICA QUE ELE O MANTEVE NO ALTO E COM GEL POR ALGUM TEMPO ANTES DA MORTE, DE MODO QUE O ESTILO ELABORADO NÃO FAZIA PARTE DE UM RITUAL DE VESTIMENTA DE CADÁVER.

AMBOS OS INDIVÍDUOS FORAM SUBMETIDOS A FERIMENTOS CONTÍNUOS E BRUTAIS, QUE TERMINARAM LEVANDO A MORTES HORRÍVEIS. OS BRAÇOS DE OLDCROGHAN FORAM PENETRADOS POR CORDAS DE AVELEIRAS TRANÇADAS; SEUS MAMILOS FORAM CORTADOS ASSIM QUE MORREU; FINALMENTE, FOI DECAPITADO E CORTADO AO MEIO. CLONYCAVAN FOI EVISCERADO E SOFREU UMA SÉRIE DE GOLPES FRENÉTICOS DE MACHADO NA CABEÇA. ESSES HOMENS DEVEM TER OCUPADO UM LUGAR ESPECIAL NA VIDA E EXPERIENCIARAM MORTES ESPECIAIS. SEU ENTERRO EM PÂNTANOS EM FRONTEIRAS PODE INDICAR QUE FORAM CUIDADOSAMENTE COLOCADOS EM LUGARES CONSIDERADOS PORTAIS PARA O ALÉM-MUNDO. ELES PODEM TER SIDO SACRIFICADOS DEVIDO A CRIMES OU VIOLAÇÃO DE TABUS, OU SIMPLEMENTE PORQUE ERAM PESSOAS ESPECIAIS — INCLUSIVE XAMÃS —, PERIGOSAS DEMAIS (E, TALVEZ, MUITO VALIOSAS) PARA TEREM DIREITO A UMA MORTE E UM ENTERRO NORMAIS.

O HOMEM DE LINDOW

Em agosto de 1984, uma escavadeira mecânica de cortadores de turfas trabalhando em Lindow Moss, em Cheshire, descobriu o braço de um homem, parte de um corpo de pântano de 2 mil anos. Os restos eram de um jovem em seu auge, com cerca de 25 anos. Ele estava nu, exceto por um bracelete feito de pele de raposa, e nenhum pertence o acompanhava. O visco em seu conteúdo estomacal revelava que havia comido uma “última refeição” especial. Como as vítimas irlandesas, esse homem sofreu ferimentos horríveis que o levaram à morte: os mais significativos foram ao menos dois golpes na cabeça, que racharam seu crânio e o atordoaram; em seguida, foi estrangulado e, ao mesmo tempo, teve a garganta cortada.

A tripla forma de sua morte levou alguns a conectá-lo ao mito medieval antigo do triplo ritual de morte, que ocorreu a alguns reis irlandeses. Um desses foi o de Diarmaid mac Cerbhaill, no século VI d.C., que perguntou aos sábios a forma de sua morte. A resposta foi que seria esfaqueado, afogado em um tanque de cerveja e cremado. Diarmaid zombou da profecia, mas ela se concretizou. O homem de Lindow foi selecionado para uma morte e um enterro especiais. Era importante que seu corpo fosse congelado no tempo, impedido de se decompor, de modo que os ritos de morte normais e o facilitamento da passagem para a próxima vida lhe foram negados. Sua jornada para o Além-Mundo foi interrompida no portal que levava para fora do mundo dos humanos.



The Trustees of the British Museum, Londres
Homem de Lindow, múmia do fim da Idade do Ferro encontrada em um pântano em Lindow Moss, Cheshire.

. A AMBIGUIDADE DO ALÉM-MUNDO CELTA .

NÃO É FÁCIL COMPREENDER O CONCEITO DO MUNDO DOS MORTOS CELTA. COMO QUIMERA, AS IMAGENS DA VIDA APÓS A MORTE PARECEM CONSTANTEMENTE MUDAR, DE ACORDO COM QUE TIPO DE EVIDÊNCIAS É CONSIDERADO. O ALÉM-MUNDO PODERIA SER ACIMA, NO CÉU; ABAIXO, SOB O CHÃO; EM UMA CAVERNA; OU EM UMA ILHA. DIFERENTEMENTE DO MUNDO DOS HUMANOS, O TEMPO TERRENO NÃO TEM SIGNIFICADO AQUI. A LITERATURA MÍTICA APRESENTA UM ALÉM-MUNDO CAPRICHOSSO, INSTÁVEL, QUE ERA TANTO MARAVILHOSO QUANTO HORRÍVEL. NA TRADIÇÃO IRLANDESA, OS ESPÍRITOS INTERFERIAM CONSTANTEMENTE NA VIDA DOS HUMANOS, PARA O BEM OU PARA O MAL, DEPENDENDO DE SEU CAPRICHOS. ENTRADAS PARA O ALÉM-MUNDO ERAM LUGARES LIMINARES, REPLETOS DE PERIGOS E AMEAÇAS. MAS, AO MESMO TEMPO, A VIDA APÓS A MORTE É APRESENTADA COMO UMA TERRA MARAVILHOSA, CHEIA DE TESOUROS E BANQUETES SUNTUOSOS, ONDE NINGUÉM ENVELHECE. OS MITOS GALESES PINTAM UMA HISTÓRIA SIMILAR, EMBORA MUITO MAIS SILENCIOSA.

TANTO NA IRLANDA QUANTO NO PAÍS DE GALES, O ALÉM-MUNDO ERA DESCONFORTAVELMENTE PRÓXIMO À VIDA TERRENA. PORTENTOS E SÍMBOLOS MÁGICOS PROCLAMAVAM SUA PROXIMIDADE ÀS PESSOAS VIVAS. ACIMA DE TUDO, PORÉM, AMBAS AS TRADIÇÕES MEDIEVAIS CONTINHAM APENAS NARRATIVAS SOBRE FAMÍLIAS NOBRES E SUAS EXPERIÊNCIAS COM O MUNDO ESPIRITUAL. PARA APOIO DE EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS, É NECESSÁRIO CONSULTAR A CULTURA MATERIAL DA IDADE DO FERRO PRÉ-ROMANA, E ISSO, É CLARO, APRESENTA PROBLEMAS DE CRONOLOGIA. SERÁ QUE PODEMOS ASSUMIR QUE O FATO DE QUE CALDEIRÕES ANTIGOS ERAM DEPOSITADOS EM ÁGUA TEM ALGUMA RELEVÂNCIA PARA A NATUREZA DOS CALDEIRÕES MÁGICOS DE RENASCIMENTO QUE ESPREITAM NAS MITOLOGIAS IRLANDESA E GALESA? SERÁ QUE AS EVIDÊNCIAS ABUNDANTES DE BANQUETES FUNERÁRIOS EM TÚMULOS DE RICOS DA

IDADE DO FERRO TÊM QUAISQUER CONEXÕES COM OS BANQUETES DOS *SÍDHE* IRLANDESES? SE AS LIGAÇÕES TÊM UMA VALIDADE GENUÍNA, COMO AS TRADIÇÕES DO FIM DO SÉCULO I A.C. CHEGARAM AOS CONTADORES DE HISTÓRIAS E ESCRIBAS MONÁSTICOS DE TEMPOS MEDIEVAIS? COMO O PRÓPRIO ALÉM-MUNDO, ESSES SÃO TEMAS INSTÁVEIS, E AS RESPOSTAS DEFINITIVAS PODEM NUNCA SER ENCONTRADAS.

. FIM .

PAGANISMO E CRISTIANISMO: A TRANSFORMAÇÃO DO MITO

Essa é a penitência de um druida ou de um homem cruel dedicado ao mal, ou de um satirista, ou de um concubino, ou de um herético, ou de um adúltero, ou seja, sete anos a pão e água.

DE UM PENITENTE IRLANDÊS DO SÉCULO VII

O *ALTRAM TIGE DÁ MEDAR* É UM TEXTO IRLANDÊS DO FIM DA IDADE MÉDIA QUE REGISTRA UM QUESTIONAMENTO DIRETO DO PAGANISMO PELA FÉ CRISTÃ. OENGHUS, DEUS DOS AMANTES, E MANANNÁN, DEUSA DO MAR, PERTENCEM À RAÇA DIVINA DOS TUATHA DÉ DANANN. MAS, NO TEXTO, AMBOS OS DEUSES ADMITEM QUE O DEUS CRISTÃO POSSUI PODERES MUITO MAIORES DO QUE QUAISQUER DIVINDADES PAGÃS IRLANDESAS.

JÁ NO SÉCULO VII D.C., HISTÓRIAS ESCRITAS IRLANDESAS CONTINHAM JUSTAPOSIÇÕES ENTRE PAGANISMO E CRISTIANISMO, NAS QUAIS O SEGUNDO, INEVITAVELMENTE, TRIUNFAVA. BRÍGIDA ERA TANTO UMA DEUSA COMO UMA SANTA CRISTÃ. EM SUA PERSONA PAGÃ, PERTENCIA AOS TUATHA DÉ DANANN, E ERA TANTO UMA DEIDADE ÚNICA QUANTO TRIPLA. POSSUÍA UMA AMPLA GAMA DE FUNÇÕES, INCLUINDO TRABALHO ARTESANAL, CURA (ESPECIALMENTE, EM RELAÇÃO ÀS MULHERES NO PARTO) E POESIA; ELA TAMBÉM ERA PATRONA DOS LATICÍNIOS E DA FERMENTAÇÃO DE CERVEJA. SEU FESTIVAL ERA EM ÍMBOLC, QUANDO O NASCIMENTO DE NOVOS CORDEIROS ERA CELEBRADO.

*Eu sou impuro, mas aquela garota está repleta de Espírito Santo.
Contudo, ela não aceita minha comida.*

DE VIDA DE BRÍGIDA

BRÍGIDA ERA UM RARO EXEMPLO DE UMA DEUSA CELTA QUE EXISTE TAMBÉM COMO UMA SANTA CRISTÃ. NO SÉCULO VII D.C., UM MONGE CHAMADO COGITOSUS ESCREVE UMA BIOGRAFIA DE STA. BRÍGIDA EM LATIM, A *VITA BRÍGIDAE* (*VIDA DE BRÍGIDA*). ESSA MULHER SAGRADA, SEGUNDO A CRENÇA, FOI A MADRE SUPERIORA FUNDADORA DE UM MOSTEIRO CRISTÃO EM KILDARE NO SÉCULO V OU VI, MAS ELA PODE PERTENCER À LENDA, E NÃO À REALIDADE. O TRATAMENTO DE BRÍGIDA NOS TEXTOS ANTIGOS EXIBE UM MARAVILHOSO AMÁLGAMA DE ELEMENTOS PAGÃOS E CRISTÃOS QUE REPRESENTA A TENSÃO QUANDO OS DOIS SISTEMAS SE CONFRONTAM. BRÍGIDA FOI CRIADA NA CASA DE UM DRUIDA, E, COMO NÃO PODIA SUPORTAR A COMIDA QUE ELE LHE DAVA, PORQUE HAVIA SIDO TOCADA POR UMA MÃO PAGÃ, ELA ERA ALIMENTADA COM O LEITE DE UMA VACA BRANCA DE ORELHAS VERMELHAS – COM SUAS CORES PROCLAMANDO-A COMO PERTENCENDO AO ALÉM-MUNDO PAGÃO. O PAI ADOTIVO DRUIDA DE BRÍGIDA RECONHECIA SUA PUREZA E SEU ENTUSIASMO EM RELAÇÃO À RELIGIÃO CRISTÃ. ELE, INCLUSIVE, ESCOLHERA SEU NOME (O DE UMA DEUSA IRLANDESA) EM HOMENAGEM A TRÊS MONGES CRISTÃOS QUE APARECERAM A ELE EM UM SONHO E O INSTRUÍRAM A CHAMÁ-LA BRÍGIDA. MAS, MESMO COMO UMA MULHER SAGRADA CRISTÃ, ELA RETINHA PARTE DE SUAS RESPONSABILIDADES PAGÃS, ESPECIALMENTE FAZER MANTEIGA E CERVEJA.

ENQUANTO A HISTÓRIA DE BRÍGIDA APRESENTA A ADOÇÃO DO CRISTIANISMO EM DETRIMENTO DO PAGANISMO COMO UMA TRANSIÇÃO PACÍFICA E PRATICAMENTE INCONSÚTIL, O MESMO, CERTAMENTE, NÃO ACONTECE, PARA AS FONTES DO SÉCULO VII, COM A VIDA DE SÃO PATRÍCIO, QUE RECEBEU O CRÉDITO DE TER CONVERTIDO A IRLANDA AO CRISTIANISMO EM 432 D.C. SUAS HISTÓRIAS SÃO REPLETAS DE EPISÓDIOS DE CONFLITO ENTRE PAGÃOS E CRISTÃOS. EM PARTICULAR, PATRÍCIO TEM O CRÉDITO DE TER DESAFIADO A SUPREMACIA E OS PODERES MÁGICOS DOS DRUIDAS DA CORTE, CONSELHEIROS DO REI, QUE SE RESENTIRAM DA

DISPENSA DESDENHOSA DE SUAS HABILIDADES ESPIRITUAIS. UMA HISTÓRIA ESPECIALMENTE PODEROSA DIZ RESPEITO À RIXA DO SANTO CRISTÃO COM LUCAT, O DRUIDA DO REI LOEGHAIRE. ELE TENTOU ENVENENAR O VINHO DE PATRÍCIO EM TARA, DURANTE UM GRANDE FESTIVAL RELIGIOSO PAGÃO, E, QUANDO FRACASSOU, DESAFIOU PATRÍCIO A UMA PROVA DE FOGO, À QUAL ESTE VENCEU. LOEGHAIRE FOI CONVENCIDO DO PODER SUPERIOR DE PATRÍCIO E SE CONVERTEU AO CRISTIANISMO.

AS EVIDÊNCIAS ESCRITAS PARA BRÍGIDA E PATRÍCIO SÃO TESTAMENTOS LITERÁRIOS DA INTERFACE DE CRISTIANISMO E PAGANISMO EM MEADOS DO



Irish Tourist Board

Janela com vitral do século XIX, retratando Santa Brígida, em Ballylynan,

PRIMEIRO MILÊNIO D.C., REPRESENTADO POR DRUIDAS E SANTOS. MAS OUTRAS EVIDÊNCIAS TAMBÉM APONTAM PARA CONEXÕES ENTRE ANTIGOS SISTEMAS RELIGIOSOS POLITEÍSTAS E O NOVO MONOTEÍSMO. A NATUREZA TRINITÁRIA DO CRISTIANISMO – O PAI, O FILHO E O ESPÍRITO SANTO – RESSOA BEM COM O TRIADISMO ESTABELECIDO DO PAGANISMO CELTA. OS MITOS (E OS SÍMBOLOS DE CULTO ANTERIORES) SÃO ABUNDANTES DE IMAGENS TRIPLAS, DE MODO QUE A TRIPPLICIDADE ERA UM CONCEITO CONFORTÁVEL E FAMILIAR QUE PODERIA SER USADO POR MISSIONÁRIOS CRISTÃOS PARA CONQUISTAR A MENTE PAGÃ.

A TRANSIÇÃO ENTRE PAGANISMO E CRISTIANISMO PODE SER MAPEADA NÃO SOMENTE NA LITERATURA, MAS TAMBÉM NA ARTE. HÁ UMA ESCULTURA DE PEDRA DO SÉCULO XIX NA CATEDRAL DE LLANDAFF, CARDIFF, QUE RETRATA UMA CABEÇA TRIPLA, SÍMBOLO DA TRINDADE, QUE PODERIA, PERFEITAMENTE, SER VISTA COMO UMA IMAGEM DE UMA CABEÇA TRIPLA MÍTICA PAGÃ. A IDEIA DE USAR ASPECTOS DA CRENÇA PAGÃ COMO CANAIS NA CONVERSÃO PODE SER VISTA NAS EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS PERTENCENTES AO PERÍODO CONSTANTINIANO DO SÉCULO IV D.C. EM 1975, UMA PILHA DE PLACAS DA IGREJA CRISTÃ ANTIGA FOI DESCOBERTA POR UM DETECTOR DE METAIS NA CIDADE ROMANA DE DUROBRIVAE, EM CAMBRIDGESHIRE. ENTRE AS PEÇAS ESTAVAM PLACAS EM FORMATO DE PENA, OBJETOS VOTIVOS FAMILIARES DEPOSITADOS EM SANTUÁRIOS ROMANO-BRITÂNICOS. MAS ESSES ERAM DECORADOS EM OURO COM O MONOGRAMA CHI-RHO, UM SÍMBOLO CRIADO COM AS DUAS PRIMEIRAS LETRAS DA PALAVRA CRISTO. CLARAMENTE, ESSES OBJETOS FORAM USADOS DE FORMA CUIDADOSA PARA REEMPACOTAR O SIMBOLISMO DE UM ANTIGO SISTEMA DE FÉ PARA CONQUISTAR OS CORAÇÕES E AS MENTES PARA O NOVO.

A CABEÇA HUMANA É OUTRO TEMA PERSISTENTE NOS MITOS E NAS IMAGENS PRÉ-CRISTÃS. MAS ARTISTAS CRISTÃOS ANTIGOS TAMBÉM ERAM

FASCINADOS POR ESSE ÍCONE RELIGIOSO. CABEÇAS DE TAMANHO EXAGERADO APARECEM EM CRUZES IRLANDEAS DOS SÉCULOS VII E IX, COMO AQUELAS DOS APÓSTOLOS AGRUPADOS EM TORNO DA BASE DA CRUZ DE MOONE, NO CONDADO DE KILDARE, E A DE CRISTO NA PLACA DE CRUCIFICAÇÃO CONTEMPORÂNEA DE RINNEGAN, PRÓXIMO A ATHLONE. TALVEZ A PEÇA MAIS EVOCATIVA DA ARTE CELTA CRISTÃ SEJA UM DOS MANUSCRITOS DECORADOS, A MARAVILHOSA PÁGINA CHI-RHO, DO *LIVRO DE KELLS*, DO FIM DO SÉCULO VIII E INÍCIO DO SÉCULO IX. A PÁGINA É COBERTA DE PADRÕES, INCLUINDO INÚMEROS TRÍSCELES (UMA ESPIRAL DE TRÊS BRAÇOS ADORADA PELOS FORJADORES NA IRLANDA E NO PAÍS DE GALES NA IDADE DO FERRO). MAS, DOMINANDO A PÁGINA, ESTÁ UMA CABEÇA HUMANA DESINCORPORADA.

QUANDO O IMPERADOR CONSTANTINO² DECLAROU O CRISTIANISMO COMO A RELIGIÃO ESTATAL DE ROMA, NO COMEÇO DO SÉCULO IV D.C., O PAGANISMO — FOSSE CELTA OU ROMANO —, CERTAMENTE, NÃO DESAPARECEU DA NOITE PARA O DIA, MAS CONTINUOU POR SÉCULOS. OS MITOS CELTAS, COMPILADOS POR ESCRITOS DE MONGES, MAS EXTRAÍDOS DO REPERTÓRIO ORAL MUITO ANTERIOR DE CONTADORES DE HISTÓRIAS, SALVAGUARDOU UMA TRADIÇÃO PAGÃ QUE, A DESPEITO DE SER MANIPULADA POR SEUS ESCRIBAS CRISTÃOS, EXAMINOU PROFUNDAMENTE SEU PASSADO. ALGUNS DOS MONGES RESPONSÁVEIS POR REGISTRAR OS MITOS PODEM, INCLUSIVE, TER PROVINDO DO MEIO DA CONTAÇÃO ORAL DE HISTÓRIAS. SE ESSE FOI OU NÃO O CASO, E A DESPEITO DO VERNIZ CRISTÃO QUE PODE, ALGUMAS VEZES, SER OBSERVADO, OS MITOS VERNACULARES DA IRLANDA E DO PAÍS DE GALES FORAM PRESERVADOS PARA REGISTRAR OU CRIAR UMA RICA E COLORIDA TAPEÇARIA DE DEUSES ANTIGOS, CRIATURAS SOBRENATURAIS, ENCANTAMENTOS E HISTÓRIAS DE INTERFERÊNCIA CONSTANTE DOS ESPÍRITOS NOS ASSUNTOS HUMANOS. O PODER DA TRADIÇÃO MÍTICA PAGÃ CONTINUOU A SE MANIFESTAR POR SÉCULOS APÓS O CRISTIANISMO

TER SE TORNADO LUGAR-COMUM NAS TERRAS CELTAS, E DE MODO ALGUM FOI OBLITERADO PELA NOVA FÉ MONOTEÍSTA: AS PESSOAS VIVENDO NO PRIMEIRO MILÊNIO D.C. PODEM MUITO BEM TER SIDO CRISTÃS PÚBLICAS E PAGÃS PRIVADAS.

2. NOTA DO EDITOR BRASILEIRO: CONSTANTINO APENAS ADMITIU O CRISTIANISMO ENTRE AS RELIGIÕES PERMITIDAS PELO IMPÉRIO ROMANO. FOI TEODÓSIO QUEM O OFICIALIZOU COMO RELIGIÃO DE ESTADO.

■ LEITURA COMPLEMENTAR ■

Geral e traduções para o inglês:

- DAVIES, S. *The Mabinogion. The great medieval celtic tales*. Oxford: OUP, 2007.
- DELANEY, F. *Legends of the Celts*. Londres: Hodder & Stoughton, 1989.
- GANTZ, J. *Early Irish myths and sagas*. Londres: Penguin Classics, 1981.
- GREEN, M.J. *Dictionary of Celtic Myth and Legend*. Londres e Nova York: Thames and Hudson, 1992.
- GREEN, M.J. *Celtic Myths*. Londres: British Museum Press, 1993.
- GREEN, M.J. (ed.). *The Celtic World*. Londres e Nova York: Routledge, 1995.
- GREEN, M.J.; HOWELL, R. *Pocket guide to Celtic wales*. Cardiff: University of Wales Press, 2000.
- JAMES, S. *Exploring the world of the Celts*. Londres e Nova York: Thames & Hudson, 1993.
- KINSELLA, T. *The Táin*. Oxford: Oxford University Press, 1969.
- MAC CANA, P. *Celtic Mythology*. Feltham: Littlehampton, 1983.
- O'FAOLAIN, E. *Irish Sagas and Folk-Tales*. Oxford: Oxford University Press, 1954.

Druidas:

- ALDHOUSE-GREEN, M.J. *Caesar's druids*. New Haven e Londres: Yale University Press, 2010.
- CHADWICK, N. *The druids*. 2. ed. Cardiff: Cardiff University of Wales Press, 1997.
- CUNLIFFE, B. *Druids. A very short introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- FITZPATRICK, A.P. *Who were the druids?* Londres: Weidenfeld & Nicolson, 1997.
- GREEN, M.J. *Exploring the world of the druids*. Londres e Nova York: Thames & Hudson, 1997.

Arqueologia:

- BRUNAUX, J.-L. *The Celtic gauls: Gods, rites and sanctuaries*. Trad. D. Nash. Londres: Seaby, 1988.
- GREEN, M.J. *The gods of the Celts*. Stroud: Sutton, 1986.
- RAFTERY, B. *Pagan Celtic Ireland: the enigma of the Irish Iron Age*. Londres e Nova York: Thames and Hudson, 1994.

Debate celta:

- COLLIS, J. *The Celts: Origins, myths, inventions*. Stroud: History Press, 2003.
- JAMES, S. *The Atlantic Celts – Ancient people or modern invention?* Londres: University of Wisconsin Press, 1999.

■ FONTES DE CITAÇÕES ■

Os volumes não incluídos anteriormente são os seguintes:

- JÚLIO CÉSAR. *The Battle for Gaul*. Trad. A. Wiseman; P. Wiseman. Londres: Book Club Associates, 1980.
- CALDECOTT, M. *Women in Celtic myth*. Londres: Destiny Books, 1988.
- CARSON, C. *The Tain: A new translation of the Táin Bó Cúailnge*. Londres: Viking USA, 2008.
- CÍCERO. *De divinatione*. Trad. W. Falconer. Londres: W. Heinemann, 1922.
- ESJÖBLOM, T. "Advice from a Birdman: Ritual Injunctions and Royal Instruction in TBDD". In: AHLQVIST, A. *et al.* (ed.). *Celtica Helsingensia*, Helsinki: Societas Scientiarum Fennica, 1996, p. 233-251.
- GERALDO DE GALES (GIRALDUS CAMBRENSIS). *The journey through Wales*. Trad. L. Thorpe. Harmondsworth: Penguin Classics, 1978.
- HARRISON, G.B. (ed.). *Macbeth: The Penguin Shakespeare*. Harmondsworth: Penguin Books, 1937.
- HENNESSEY, W.M. The ancient Irish goddess of war. *Revue Celtique*, 1, 1870-1872.
- MARCO ANE LUCANO. *Pharsalia*. Trad. R. Graves. Harmondsworth, 1956.
- MINAHANE, J. *The christian druids – On the filid or philosopher-poets of Ireland*,. Dublin: Sanas Press, 1993.
- ANÔNIMO. *Navigatio Brendani: The voyage of Saint Brendan*. Trad. J.F. Webb. Harmondsworth: Penguin Classics, 1965.
- O'FAOLÁIN, E. *Irish sagas and folk tales*. Dublin: Dufour Editions, 1986.
- ROSS, A. *Pagan Celtic Britain: Studies in iconography and tradition*. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1967.
- SÍLIO ITÁLICO, T.C.A. *Punica*. Trad. E. Duff. Londres: Loeb Classical Library, 1949.
- STOKES, W. *Coir Anman*. Leipzig, 1897.
- THE MABINOGION. Trad. G. Jones; T. Jones. Londres: Dent, 1974.
- TIERNEY, J.J. The Celtic ethnography of Posidonius. *Proceedings of the Royal Irish Academy*, 60, p. 247-275.
- YEATS, W.B. *Selected poems*. Ed. T. Webb. Londres: Penguin Classics, 2000.
- WINTERBOTTOM, M. *The ruin of Britain and other works*. Londres: Phillimore, 1978.

SOBRE A AUTORA

MIRANDAALDHOUSE-GREEN É PROFESSORA EMÉRITA DA UNIVERSIDADE DECARDIFF. ESPECIALIZADA NO ESTUDODO XAMANISMO E ARQUEOLOGIA DA IDADEDOFERRO, PUBLICOU AMPLAMENTE SOBREOS CELTAS E SEU MUNDO, INCLUINDO: *DICTIONARY OF CELTIC MYTH AND LEGEND*, *EXPLORING THE WORLD OF THE DRUIDS*, *CELTIC GODDESSES: WARRIORS, VIRGINS AND MOTHERS*.



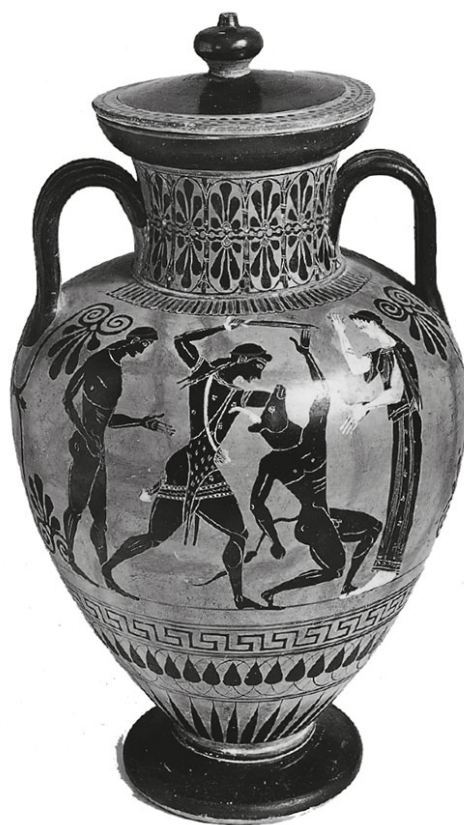
MITOS

CELTA ◊ EGÍPCIOS
GREGOS E ROMANOS ◊ NÓRDICOS



 EDITORA
VOZES

OS MITOS GREGOS E ROMANOS



Kestner Museum, Hanover



Museu Arqueológico Nacional, Nápoles

OS MITOS GREGOS E ROMANOS

UM GUIA DAS NARRATIVAS CLÁSSICAS

PHILIP MATYSZAK



Museu do Louvre, Paris

TRADUÇÃO DE CAMILA ALINE ZANON

 EDITORA
VOZES

Petrópolis

© 2010, Thames & Hudson Ltd, Londres.

Tradução publicada mediante autorização de Thames & Hudson Ltd, Londres

Tradução realizada a partir do original em inglês intitulado *The Greek and Roman Mythys. A Guide to the Classical Stories*

Direitos de publicação em língua portuguesa – Brasil:

2022, Editora Vozes Ltda.

Rua Frei Luís, 100

25689-900 Petrópolis, RJ

www.vozes.com.br

Brasil

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida ou transmitida por qualquer forma e/ou quaisquer meios (eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia e gravação) ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão escrita da editora.

CONSELHO EDITORIAL

Diretor

Gilberto Gonçalves Garcia

Editores

Aline dos Santos Carneiro

Edrian Josué Pasini

Marilac Loraine Oleniki

Welder Lancieri Marchini

Conselheiros

Francisco Morás

Ludovico Garmus

Teobaldo Heidemann

Volney J. Berkenbrock

Secretário executivo

Leonardo A.R.T. dos Santos

Editoração: Rafaela Milara

Diagramação e capa: Do original

Arte-finalização de miolo: Sheilandre Desenv. Gráfico

Revisão gráfica: Nilton Braz da Rocha

Arte-finalização de capa: Editora Vozes
Conversão para eBook: SCALT Soluções Editoriais

ISBN 9786557138731
ISBN 978-0-500-25173-7 (Reino Unido)

Este livro foi composto pela Editora Vozes Ltda.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil

Matyszak, Philip

Os mitos gregos e romanos : um guia das narrativas clássicas / Philip Matyszak;
tradução de Camila Aline Zanon. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2022.

Título original: The greek and roman myths

ISBN 9786557138731

1. Mitologia grega 2. Mitologia romana I. Título.

22-116424

CDD-292.13

Índices para catálogo sistemático:

1. Mitologia greco-romana : História 292.13
Cibele Maria Dias – Bibliotecária – CRB-8/9427

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO:

O que são os mitos gregos e romanos?
Por que vale a pena estudá-los?

1 NO INÍCIO:

do caos ao cosmo em quatro passos

2 OS FILHOS DE PANDORA: a história humana

3 OS GRANDES DEUSES: a primeira geração

4 OLIMPO: a próxima geração

5 DEUSES MENORES, CRIATURAS mágicas e heróis ancestrais

6 OS HERÓIS E SUAS MISSÕES

7 A ERA DE OURO DA MITOLOGIA

8 A GUERRA DE TROIA

9 VIAGEM PARA CASA

LEITURAS ADICIONAIS

SOBRE O AUTOR

❧ INTRODUÇÃO ❧

O QUE SÃO OS MITOS GREGOS E ROMANOS?

POR QUE VALE A PENA ESTUDÁ-LOS?

Se os mitos gregos e romanos não passassem de um conjunto de narrativas sobre transformações mágicas e deuses brigões, haveria pouca razão para lê-los. Para começar, há um número enorme de tais mitos, todos cheios de nomes e genealogias confusas. Por que precisamos conhecê-los e por que devemos nos importar?

Devemos nos importar porque os mitos descrevem a visão de mundo dos antigos: os arquétipos de heróis, de vítimas femininas e de deuses poderosos, embora assustadoramente arbitrários, formaram o modo como os gregos e os romanos viam a si mesmos e a sua relação com o universo. De fato, muitos desses arquétipos são tão potentes que ainda estão em uso hoje em dia. Quando psicólogos (que compartilham seu nome com Psiquê, uma princesa mítica) se referem ao complexo de Édipo ou a um narcisista, estão usando esses arquétipos, pois os mitos nos quais figuram Édipo e Narciso descrevem certos aspectos da condição humana de forma tão efetiva que eles nunca foram ultrapassados.

Isso nos leva a uma razão adicional para ler os mitos: essas narrativas têm sobrevivido por quase três mil anos não porque são paradigmas culturais, sequências temáticas de “motifemas” (ou qualquer palavra da moda que os acadêmicos prefiram no momento), mas porque, ao fim, elas são narrativas influentes e imensamente aprazíveis.

O mundo da mitologia nem é tão caótico quanto parece à primeira vista. Muitas das histórias têm um tema em comum: heróis são afligidos, mas recebem dons e poderes compensatórios; moças sofrem de amor,

mas são, por fim, recompensadas. Os contos mais sombrios nos narram que os inexoráveis fios – tecidos, medidos e cortados pelas Moiras – determinam o destino de todos, e o objetivo do exercício é encarar aquele destino com coragem e nobreza.

Há, também, um tema abrangente em relação aos mitos, que nos conta, apesar dos conflitos, dos desacordos e dos mal-entendidos, que os deuses, os semideuses e os humanos permanecem unidos contra os monstros e os gigantes que representam as forças da desordem e da destruição arbitrária. Enquanto narrativas modernas contam, com frequência, sobre o triunfo do bem contra o mal, o embate antigo era aquele da civilização e da racionalidade disputando contra a barbárie e o caos. Em última instância, os mitos narram sobre trazer valores humanos a um universo arbitrário e hostil. É por isso – enquanto o ódio cego, a destruição aleatória e a irracionalidade às vezes parecem obter vantagem no mundo de hoje – que os antigos mitos não perderam nada de seu poder.

Este é um guia para compreender a herança de narrativas e crenças em comum que uniram o mundo grego e o romano. A obra tem três propósitos principais:

≡ APRECIAR UMA VISTA MAIS AMPLA ≡

Sob muitos aspectos, há somente um mito clássico em seu sentido mais amplo. Essa é uma história construída pelo curso de mais de um milênio, começando antes de 800 a.C., com memórias e contos populares da Grécia, arrematados pelos escritores romanos no século II d.C. É a maior narrativa colaborativa já contada e ainda mais causadora de admiração por ser o esforço coletivo de duas culturas diferentes. O resultado é uma história enorme e itinerante com numerosos subenredos e milhares de personagens, embora com uma narrativa básica, com protagonistas claros e um começo, um meio e um fim.

Um dos propósitos deste livro é, portanto, permitir ao leitor ter uma visão do mito como um todo, como uma história que era familiar a cada criança grega e romana.

≡ ENTENDER O CONTEXTO ≡

Este livro tem, ainda, outro propósito, pois, para que seja um verdadeiro guia, deve explicar não apenas as histórias, mas também como as pessoas da Antiguidade as entenderam. Precisamos adentrar na mente dos gregos e dos romanos e ver seu mundo e seus deuses como eles os viram. Precisamos imaginar o ponto de vista de um grego ou de um romano que está prestes a ouvir um determinado mito pela primeira vez. Aqui, você descobrirá o pano de fundo, a maioria dos protagonistas e suas personalidades, o ponto em que uma narrativa em particular se encaixa na história geral e como entender a motivação daqueles envolvidos. Porque esses mitos são a base das grandes tragédias de Eurípides, Sófocles e outros, entendê-los é apreciar de maneira ainda mais profunda as obras monumentais da cultura ocidental que tais tragediógrafos produziram.

≡ RESSONÂNCIAS MODERNAS ≡

Por fim, esses mitos são tão potentes e estão arraigados tão profundamente na consciência ocidental que nunca foram embora. Eles têm inspirado incontáveis pintores, escultores, compositores e escritores desde a Renascença, e, por isso, o recurso dos boxes de texto nesta obra destaca a vida pós-clássica de cada mito. Além disso, em nosso próprio tempo, usamos linguagem e manuseamos objetos associados aos deuses antigos, muitas vezes totalmente inconscientes do fato. Este livro traz muitas das alusões a mitos que brotam na vida moderna – em geral, em contextos totalmente inesperados –, e, ao fazer isso, espera-se que o

leitor compreenda não apenas o mundo clássico, mas também o moderno.

As fontes a partir das quais este guia foi compilado abrangem desde as obras de Homero e Virgílio até os menos conhecidos Hesíodo e Ovídio, passando por poetas líricos como Baquilides e Píndaro, bem como pelos hinos órficos. Quando houve algum desacordo entre as fontes (especialmente sobre quem deu origem a quem), a tendência foi a de acompanhar aquelas que permitem a construção de uma narrativa sem remendos, embora algumas das dissonâncias mais chocantes sejam apontadas para aqueles leitores que querem se aprofundar.

No início:

DO CAOS AO COSMO EM QUATRO PASSOS

Para os gregos e para os romanos, o mundo começou claro, puro e novo. Como ocorre com muitas coisas novas, havia um grande grau de desordem, mas também uma imensa vitalidade e energia. Aqueles que viveram mais tarde, no período clássico, consideravam que a era de ouro havia acabado e seu universo era relativamente ordenado apenas porque lhe faltava a selvagem exuberância da juventude.

O nascimento do mito

Do mesmo modo que os romanos acreditavam que os ursos recém-nascidos não tinham uma forma até que a adquirissem sendo lambidos por suas mães, foram os grandes contadores de história da Antiguidade, de Homero a Virgílio, que moldaram as narrativas incipientes do mito grego e romano naquilo que se tornou sua forma tradicional. As páginas seguintes falam da criação, principalmente sob o formato conferido por Hesíodo em torno de 720 a.C. Sua versão, chamada *Teogonia*, tornou-se, para os gregos e os romanos, a história da criação do universo mais amplamente aceita (mas não a única).

§ PASSO 1 §

TEORIA DO CAOS



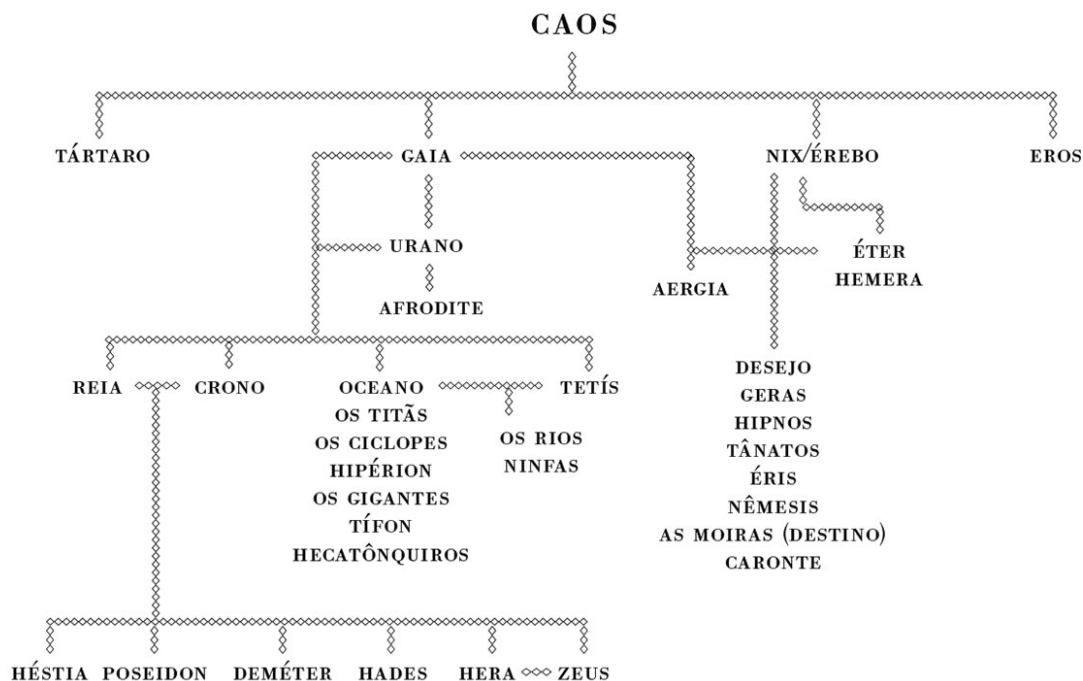
*Antes de haver terra ou mar ou céu que cobre tudo, toda a natureza
era a mesma por todo o mundo. [Era] o que chamamos caos; uma
massa bruta e confusa, nada além de matéria inerte, átomos
discordantes de coisas mal juntadas, tudo misturado no mesmo lugar.*

OVÍDIO, METAMORFOSES, 1.10SS.



Primeiro, tudo era Caos. O tempo, o firmamento, a terra, os céus e as águas estavam todos misturados, e não havia razão nem ordem nessa mistura. Caos era infinito e escuro, um abismo escancarado no qual a confusão de elementos que mais tarde formaria o mundo estava em queda eterna. Caos continha todas as coisas que haviam de existir, embora nenhuma delas ainda existisse de forma organizada. Ele era, conforme os seguidores de Orfeu o descreveram mais tarde, “o ovo do mundo”. Foi aqui, no imensurável espaço antes que o tempo existisse, que certas forças começaram a tomar a forma que se tornou as primeiras entidades organizadas no universo. Elas eram os quatro maiores: Eros, Gaia, Tártaro e Nix/Érebo. Cada entidade divina dentre as milhares e milhares nas eras vindouras descenderia dessas quatro.

ÁRVORE GENEALÓGICA SIMPLIFICADA DOS PROTODEUSES



Eros

O primeiro a emergir do Caos foi o protodeus Eros (Amor). O Eros primordial era uma força poderosa, sem dúvida a maior de todas, pois, sem Eros, os outros seres que surgiram do Caos teriam permanecido estáticos e imutáveis, eternos, mas estéreis. Eros incorporava não apenas o amor, mas também todo o princípio reprodutivo. Em épocas posteriores, ele teria muitas de suas prerrogativas distribuídas a outras divindades e se tornaria o fofinho Cupido dos tempos romanos. Mas é importante lembrar, por meio das narrativas ocasionalmente pavorosas a seguir, que o universo do mito foi criado por meio do Amor.



Arquivos Alinari
Eros e seu poderoso arco.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

EROS



O famoso quadro *Eros triunfante* (1602), de Caravaggio, mostra Eros como um jovem indecente com um sorriso irresistível, de postura zombeteira em relação às áreas de atuação humana (simbolizadas por uma armadura, um alaúde e uma bússola, dentre outros itens), postos de lado por seu poder. A estátua mais famosa de Eros é, de longe, a que tem sido um ponto de referência em Londres, no Picadilly Circus, desde 1893 – embora o escultor Alfred Gilbert, na verdade, tivesse a intenção de que a estátua fosse uma divindade que acompanha Eros chamada Anteros, ou “amor correspondido”. Essa foi uma das primeiras estátuas moldadas em alumínio.

Gaia

A primeira entidade sobre a qual Eros lançou sua magia foi Gaia, a Terra, pois apenas a Terra é capaz de trazer coisas à luz de si por si mesma – um princípio conhecido dos gregos antigos e do homem moderno igualmente como partenogênese, ou “nascimento virgem”. Assim, diz Hesíodo, “sem a doce união amorosa”, Gaia, a partir de si mesma, deu à luz Urano, que era o céu (Caelus, para os romanos), e Ponto, as águas.

Tártaro

Esse era o oposto sombrio de Gaia. Enquanto esta era fértil e viva, Tártaro era infértil e morto. Em épocas posteriores, Tártaro seria a prisão de gigantes e monstros (humanos ou não) poderosos ou perigosos demais para caminhar sobre a terra. Mesmo Eros não podia fazer nada com Tártaro, que não produziu nenhum rebento.

Nyx

Eros tinha mais facilidade com Nix, “a noite de asas negras”, que já apresentava certa dualidade, sendo também Érebo, a noite do Tártaro. Por meio de Eros, Nix e Érebo se uniram para produzir Hemera, que se tornou Dia, e Éter, que se tornou o firmamento, o ar superior, a respiração dos deuses e o limite entre Tártaro e Gaia. (Éter era uma das forças primordiais do universo, mas não particularmente criadora, portanto, não é surpresa que, quando mais tarde se juntou a Gaia, seu rebento tenha sido Aergia, a deusa da preguiça.) Com o nascimento dessas entidades, os fundamentos básicos do universo estavam completos.

≈ PASSO 2 ≈

O BIG BANG: A LINHAGEM DE GAIA E URANO

*De Gaia cantarei, mãe de todas as coisas,
de raízes profundas e a mais velha, que nutre tudo.*
“HINO HOMÉRICO”, 30.

A dupla dinâmica do início do universo era Gaia e seu “filho” Urano: a terra e o céu. Como seus colegas protodeuses, Gaia não era humana em pensamento ou natureza, e cada força agia sobre a outra sem levar em consideração conceitos humanos como as relações de mãe e filho ou incesto. Era suficiente que Gaia fosse o elemento feminino e Urano, o masculino, que toda noite cobria a terra com seu estrelado esplendor. Claro, não havia medida de tempo durante o qual isso acontecia, pois o tempo ainda não havia nascido, e Caos, do qual as quatro forças primordiais surgiram, ainda permanece entre a terra e o firmamento. Como bem sabemos, o caos nunca foi embora por completo.

Gaia hoje – Literalmente, em todo lugar

Gaia é mais conhecida, hoje, pela hipótese Gaia, que postula que a terra é, na verdade, um único organismo vivo. Como resultado, o nome Gaia é, atualmente, usado em tudo, desde programas de governo a salsichas vegetarianas.

Entretanto nossos dicionários conhecem Gaia melhor em seu aspecto de Ge (para aspectos, cf. p. 23), a Terra. Uma imagem (*graphie*) de Ge resulta na geografia, também temos satélites geostáticos e estudos geográficos. O estudo dos ossos de Gaia resulta em geologia, e a medida da terra nos dá a geometria. Aqueles agricultores que trabalham a terra – *ge-eurgos* – nos deram o nome de George e os dois estados da Georgia.

Urano hoje

Urano é mais conhecido, hoje, como o sétimo planeta do sistema solar. Na verdade, o planeta era desconhecido dos antigos, tendo sido descoberto apenas em 1781, e foi, por coincidência, nomeado, originalmente, em homenagem ao Rei George, que, como vimos, tinha Gaia, a consorte de Urano, como origem de seu nome.

O elemento metálico urânio foi descoberto logo depois e recebeu seu nome como um tributo à descoberta do planeta. Do mesmo modo que se acreditava que Urano era o último dos planetas, também se acreditava que urânio era o último dos elementos.

Os Titãs

A união de Gaia e Urano foi frutífera e produziu uma horda de criaturas conhecidas coletivamente como Titãs. Eles assumiram formas variadas. Muitos eram monstruosos e, sendo imortais, sobreviveram para atormentar a humanidade em épocas posteriores. Outros foram integrados no esquema do universo enquanto continuava a tomar forma e se tornaram indispensáveis a seu funcionamento adequado. Dentre esses últimos estava Oceano, que personificava o rio-mundo fluindo em torno de Ge inteira ou, mais propriamente, em torno da massa de terra da Eurásia e do norte da África, que é tudo o que os antigos conheciam da terra. Havia também Mnemosine, mãe das Musas, e Hipérion, de quem, por sua vez, nasceram Hélios (o sol), Selene (a lua) e Eos (“a aurora de dedos róseos”).

Os Titãs hoje

Titã é uma enorme lua de Saturno e um substantivo comum (titã), do qual origina um adjetivo (titânico), que significa “quase sobre-humano”. A força dos Titãs deu seu nome ao metal muito resistente titânio e ao *Titanic* – uma embarcação menos resistente do que se acreditou. O nome foi também usado para uma série de foguetes espaciais usados por muito tempo.

Rebentos monstruosos

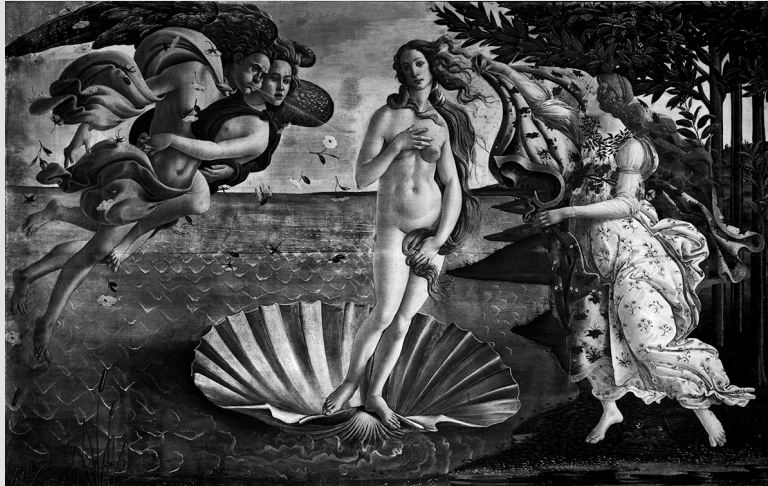
Outros filhos de Gaia e Urano incluíam a raça de um olho só, os Ciclopes, e os gigantes e terríveis Hecatônquiros, cada um dos quais tinha cinquenta cabeças e uma centena de braços e mãos (Hecatônquiros significa “aqueles que têm cem mãos”). Essas últimas criaturas tinham um considerável potencial para encrenca, e, em algumas versões da história, Urano os tinha lançado no Tártaro. Outros afirmam que Urano se recusou a deixar que os monstros nascessem em absoluto, mantendo-os confinados no ventre de Gaia sob a terra, nunca incomodando diretamente o mundo dos homens.

Gaia considerou tétrico o tratamento de Urano em relação aos filhos e decidiu que era hora de fazer alguma coisa. O Tempo em questão era seu filho mais novo, Crono, cujo nascimento trouxe a cronologia para o universo como a conhecemos. Como o tempo tem a mania de passar sem que se perceba para aqueles que se divertem, Crono também pegou Urano desprevenido enquanto se deitava com Gaia e o castrou com um hábil golpe de uma foice de adamantina, intencionalmente fornecida por sua mãe.

Os genitais descartados caíram nas águas e lá semearam o nascimento de Afrodite, a mais velha das divindades que veio a integrar os “Olímpicos” (cf. p. 54). “Ela é chamada Afrodite porque nasceu da espuma [*Aphros*]... e Eros presenciou seu nascimento junto com o doce Desejo, conduziu-a à família de deuses e a ela reservou lugar nos cochichos de moças, nos sorrisos, nos enganos e no deleitoso prazer da intimidade entre os humanos e entre os deuses imortais” – assim nos diz Hesíodo.



A lenda do nascimento de Afrodite (conhecida pelos romanos como Vênus) inspirou na década de 1480 uma das obras mais conhecidas da arte da Renascença – *O Nascimento de Vênus*, de Sandro Botticelli, mostrando a deusa enquanto emerge das águas. “Vênus” pode ter tido como modelo a bela cortesã Simonetta – especialmente porque a concha, na Itália da Renascença, era uma metáfora para a parte do corpo que Vênus esconde na pintura.



Galeria degli Uffizi, Florença
Versão de Botticelli do nascimento de Afrodite.



Metropolitan Museum of Art, Nova York
Sono e morte alados carregam um herói mortalmente ferido (vaso ático c. 510 a.C.).

Os filhos da Noite

Para aqueles que se perguntam de onde “doce Desejo” tinha vindo para presenciar o nascimento de Afrodite, a resposta é que Nix tinha estado ocupada também. Desejo era um dos mais agradáveis de um saco certamente misto de filhos de Nix, que incluíam Geras (Velhice), Hipnos (Sono), Tânatos (Morte), Éris (Discórdia) e Nêmesis (Retribuição), bem como as terríveis Moiras, ou deusas do fado, que teciam o destino tanto dos homens como dos deuses.

≡ **Passo 3** ≡

O PRINCÍPIO DE NEOPTÓLEMO E O NASCIMENTO DE ZEUS

O Princípio de Neoptólemo dita que o mal que um homem faz será feito de volta contra ele. Os gregos o tomavam quase como uma lei da natureza e lhe deram o nome do filho de Aquiles (cf. p. 196), que foi morto de forma tão brutal quanto o modo pelo qual havia matado muitos outros. Embora o próprio Neoptólemo tenha vivido muito depois, o princípio em questão pode ser visto mesmo nesse estágio inicial no ataque contra Urano. Gaia e Urano continuaram a ser consortes, mas o castrado Urano parou de interagir de forma significativa com o universo e logo saiu de cena. Gaia também deu um passo para trás, para o pano de fundo. Na verdade, ela *se tornou* e permanece sendo o próprio pano de fundo.

Crono e Reia

Crono conduziu uma nova geração de deuses, tomando como consorte Reia, sua irmã. Reia é uma personagem menor no mito grego, mas se tornou forte na religião romana como a Magna Mater, a Grande Mãe, sendo a mãe ou avó dos deuses olímpicos. No mundo moderno, Reia é a maior das luas de Saturno, o que é adequado, já que, para os romanos, Crono (com uma pitada de Hades) se tornou Saturno, um deus da agricultura que, hoje, é cultuado como *Saturday* (dia de Saturno).

Várias mulheres importantes eram chamadas Reia nos primórdios do mito romano. Reia Sílvia era a mãe de Rômulo e Remo; e outra Reia era a mãe de Aventino (com Héracles), a partir do qual o Monte Aventino de Roma recebeu seu nome.

Infelizmente, para Gaia, Crono decidiu que, depois de uma reflexão madura, talvez fosse melhor que os rebentos monstruosos dela ficassem aprisionados no Tártaro. Tendo começado sua trajetória numa linha mesquinha, Crono permaneceu consistente. Ele sabia muito bem que Nêmesis já estava lidando com seu caso depois da castração do pai e que o Princípio de Neoptólemo significava que ele, por sua vez, provavelmente sofreria nas mãos de um de seus filhos.

O (não) nascimento dos Olímpicos

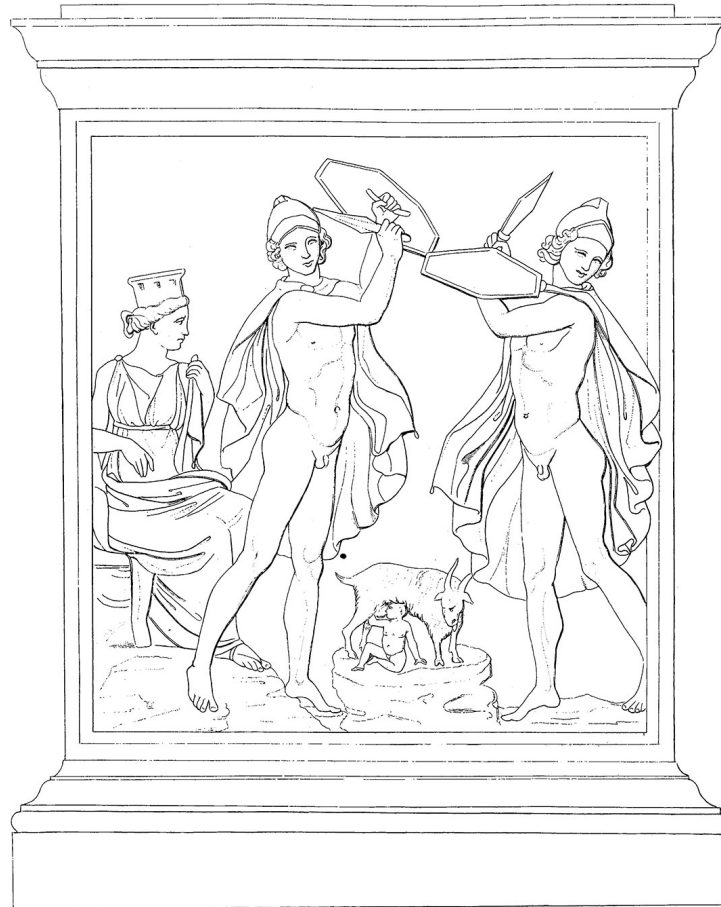
Crono tentou evitar a retribuição por parte de seus filhos por causa do ataque contra seu próprio pai, mas, como os deuses são imortais, matar sua prole não era uma opção. A experiência de Urano sugeria que colocá-los de volta para dentro da mãe não funcionava, então Crono tomou o problema nas próprias mãos – na verdade, no próprio estômago – ao engolir seus filhos conforme nasciam; uma reflexão metafísica do fato de que, a longo prazo, o tempo, de fato, engole seus próprios filhos.



Crono recebe uma pedra em lugar de Zeus.

Entretanto, ao tentar evitar o exemplo do pai, Crono ainda cometeu o erro idêntico de não considerar o instinto materno de sua esposa. Como

Gaia, Reia estava com raiva por causa do destino de seus filhos e, também como Gaia, estava preparada para fazer algo a respeito.



Zeus bebê amamentado por Amalteia, proveniente de um baixo-relevo de um altar antigo.

O nascimento de Zeus

Como toda boa garota grega em todas as épocas vindouras, Reia se voltou para a mãe por conselho. Gaia aconselhou a filha a voltar para casa. Então, quando a gravidez de Reia com seu filho mais novo chegou ao fim, ela retornou à terra. Ali Zeus nasceu, possivelmente em Licto, ou talvez no Monte Ida, ou, ainda, no Monte Dicte, mas certamente em Creta. Quando Crono devidamente apareceu para engolir o recém-

nascido, recebeu no lugar uma enorme pedra cretense envolta em cueiros. Assim, Crono foi embora acreditando que tinha consumido o último de seus filhos, enquanto Gaia levava Zeus embora, seu neto, para ser criado em segredo, alimentado com mel de abelhas selvagens e nutrido pelo leite de Amalteia, uma das primeiras cabras a existir.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

O NASCIMENTO DE ZEUS



O grande artista flamenco Rubens baseou muitas pinturas em temas mitológicos. Na mitologia romana era Saturno, o pai de Zeus (Júpiter), quem devorava seus filhos, e *Saturno* (1636), de Rubens, é uma imagem aterrorizante de um homem despedaçando com seus dentes uma criança viva. Esse tema foi desenvolvido com uma insanidade tenebrosa no início da década de 1820 na pintura *Saturno devorando um de seus filhos*, de Goya. Por contraste, a fuga de Zeus foi representada de forma encantadora em 1615, pelo mestre barroco Gian Lorenzo Bernini, numa pequena escultura de mármore chamada *A cabra Amalteia com o infante Júpiter e um fauno*.



Museu do Prado, Madri
A visão atormetadora de Crono por Goya.

Guerras celestiais: o embate titânico

Embora Zeus estivesse silenciosamente aumentando seu poder longe do olhar vigilante do pai, Crono era tão poderoso quanto astucioso: se ele tivesse de ser deposto, Zeus precisaria de aliados. Então Gaia convenceu Crono a regurgitar os irmãos e as irmãs de Zeus, do último até o primeiro – e, assim que Crono vomitou a pedra que ele acreditara ser Zeus, o jogo acabou. Zeus libertou os filhos de Gaia aprisionados no Tártaro, e Crono convocou seus irmãos e suas irmãs, os Titãs, para defender o reino. A guerra teve início no firmamento, e duro foi o

embate, que, de acordo com Hesíodo, por dez anos “fez o firmamento tremer e gemer, e a terra e os mares sem limites lançaram de volta ecoando o estrondo; o alto Olimpo tremeu em sua base, e terremotos aconteceram em sucessão sem fim”. Mas, no fim, Crono foi derrotado, e os Titãs que haviam combatido a seu lado foram aprisionados no Tártaro.

Guerra com os gigantes

Mas antes que Zeus pudesse estar seguro como mestre do universo, ele ainda encarou grandes desafios, o primeiro dos quais consistia nos gigantes, que surgiram da terra a partir do sangue de Urano, exatamente como Afrodite emergiu do mar. Liderados por Atlas, os gigantes empilharam as montanhas umas sobre as outras numa derradeira tentativa de alcançar e invadir o Olimpo, a poderosa montanha no norte da Grécia que Zeus e seus irmãos tinham tornado seu lar e sua cidadela.



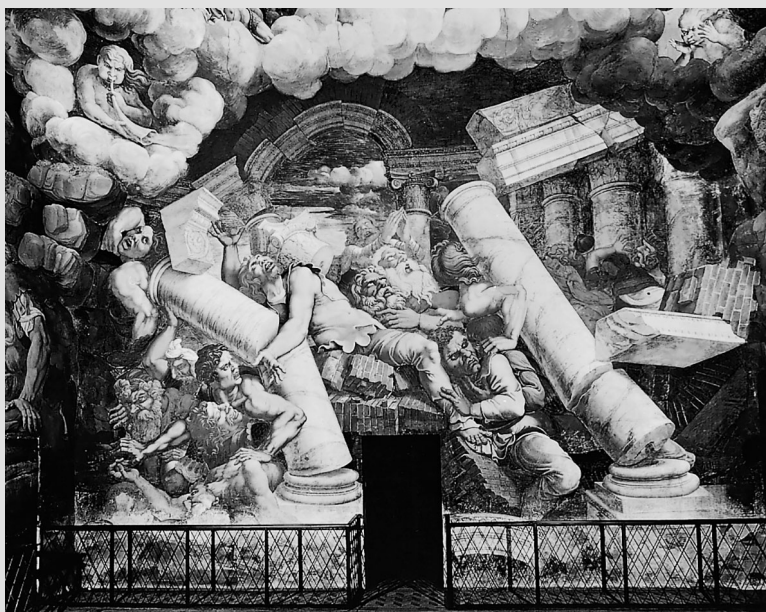
Os deuses se encaminhando para a batalha contra os gigantes, de um vaso grego de Nicóstenes.

ARTE E CULTURA POSTERIORES: GUERRA CONTRA OS TITÃS E OS GIGANTES



As guerras dos deuses contra os Titãs e os gigantes formaram um tema na Renascença e depois no Iluminismo, com artistas usando a alegoria dos valores iluministas contra o barbarismo ignorante

para propósitos propagandísticos de seus patrocinadores. Exemplos incluem *A queda dos gigantes do Monte Olimpo* (1530-1532), de Giulio Romano; *A batalha entre deuses e Titãs* (1600), de Joachim Wtewael; e *Olimpo: a queda dos gigantes* (1764), de Francisco Bayeu y Subías.



Scala, Florença

Guerra no firmamento, num afresco de Giulio Romano.

O aterrorizante Tífon

O último e mais terrível desafiador da autoridade de Zeus foi Tífon, aquele de cem-cabeças, o tufão, o que cospe fogo. Ele era o filho mais novo de Gaia e foi quem mais perto chegou de conduzir as forças da desordem e da escuridão à vitória sobre a terra. Mas Zeus descobriu sua habilidade com os raios que os Ciclopes haviam confeccionado e com eles atingiu Tífon e o lançou terra adentro sob o Monte Etna, na Sicília; desde então, Tífon ainda cospe fogo periodicamente em sua fúria vã.



Staatliche Antikensammlungen, Munique
Tífon atingido pelo raio de Zeus (detalhe).

≡ PASSO 4 ≡

O EFEITO CASCATA

Com Zeus, a personificação da ordem, agora seguro em seu trono no Monte Olimpo, o mundo começava a tomar sua forma final. Era um mundo numinoso, um mundo de grandes deuses e de deuses menores, e a cada um coube a responsabilidade de completar tudo o que restava da criação.

Aspectos dos deuses

Um ser divino poderia, por seus aspectos, desempenhar os vários papéis que lhe são designados – ou seja, diferentes facetas do deus, cada uma refletindo um papel diferente assumido por ele. Assim, Zeus era o rei dos deuses, mas também o portador do raio e o juntador de nuvens, o deus das tempestades e, em outros aspectos, um deus da profecia e da cura e um protetor de estrangeiros. Um mortal que procurasse um favor divino se dirigiria àquele aspecto demandado do deus, e, de fato, se suas orações fossem atendidas por completo, ele poderia até mesmo erguer um templo àquele aspecto do deus.

Filhos de deuses

Deuses poderiam também transmitir algumas de suas responsabilidades a seus rebentos. Assim, pode-se imaginar o mundo do mito como uma cascata de deuses fluindo para dentro de cada parte do mundo, com cada deus criando e ocupando um nicho e originando filhos que preencheriam o respectivo subnicho. Por exemplo, Tetís, filha de Gaia, tornou-se a consorte de Oceano, e de sua união vieram os grandes rios de Ge; deles vieram milhares de Ninfas, cada uma habitando sua própria gruta ou fonte.

Ponto, as águas, produziu Nereu, o “Velho do Mar” (também conhecido como Proteu, cuja habilidade de se adaptar a qualquer incumbência – ou forma – nos deu o adjetivo “proteico”). Ponto povoou cada baía e enseada com suas descendentes, as Nereidas, que vivem também em águas profundas e brincam com golfinhos. Do mesmo modo que grandes deuses das águas produziram deuses menores, que produziram ainda outros, divindades cada vez mais localizadas e especializadas, assim também os outros deuses tiveram centenas de descendentes, até que não havia uma única força no universo, de ventos a estações do ano, que não tivesse seu próprio deus ou deusa. Cada ideia abstrata tinha – era – uma divindade, cada gruta tinha uma ninfa e cada bosque, uma dríade.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

GAIA E PONTO



A união entre Gaia e Ponto produziu os seres divinos Nereu, Taumas, Fórcis, Cetó e Euríbia. Produziu também o famoso *União de Terra e Água*, do artista flamengo Rubens, em cerca de 1618. Nele, Rubens usou o mito para simbolizar os holandeses fechando a boca do Rio Scheldt, negando à cidade comercial de Antuérpia um acesso essencial ao Mar do Norte. Sibelius, o compositor

finlandês, também acrescentou um complemento musical para a prole de Tetís e Oceano com seu *As Oceânides*, um “poema sinfônico” escrito em 1913-1914.

Um mundo de deuses, um mundo de homens

O mundo então criado era tanto humanista quanto numinoso. Humanista porque os novos deuses eram uma parte do mundo natural: eram divinos, mas não onipotentes, e certamente nem sempre sábios. Eles compartilhavam os mesmos valores, aspirações e falhas com os humanos. Embora sua comida fosse ambrosia e seu sangue, o icor, os deuses comiam, sentiam dor, ciúme e raiva, e sangravam quando feridos. Mas, diferentemente dos humanos, os grandes deuses estavam dentre os poderes que os gregos chamavam *daemones* – normalmente invisíveis, embora onipresentes ou capazes de viajar grandes distâncias sem usar o tempo. Entretanto os motivos por trás de suas atividades são humanamente compreensíveis e, com frequência, estão longe de serem elogiáveis.

Como os deuses eram uma parte do mundo natural, estavam, portanto, no mesmo contínuo que ligava o homem aos animais, de modo que a divisão entre humano e divino não era muito bem definida, como o é hoje.

Entre deuses e humanos (o como e o porquê da criação da humanidade é um tópico para o próximo capítulo) havia uma horda de seres, alguns dos quais, como os sátiros, possuíam elementos do divino mesmo sendo seres menos que humanos. Não apenas divindades menores, mas mesmo os grandes deuses e deusas eram capazes de entrecruzar com humanos e o faziam com considerável entusiasmo.

Os antigos eram parte de um mundo saturado de seres divinos e no qual novas divindades – mesmo grandes deuses como Dioniso (cf. p. 103) – estavam constantemente aparecendo. Faunos e sátiros faziam travessuras nos vales arborizados, e criaturas medonhas como a

vampiresca estrige assombravam à noite. Mesmo humanos na aparência podem ser deuses viajando disfarçados, ou semideuses, ou filhos de deuses, pois humanos e deuses podiam interagir em todo nível e de todo jeito que fosse possível aos humanos interagirem entre si. Não havia divisão entre natural e sobrenatural – o sobrenatural *era* natural. O mundo do mito ainda estava tomando forma, e, como será visto, humanos estavam totalmente envolvidos nessa formação. Mas a ordem do universo estava completa – havia se tornado um todo único e organizado – ou, como os gregos diriam, um “cosmo”.

OS FILHOS DE PANDORA:

A HISTÓRIA HUMANA

Porque o mundo do mito é holístico, com tudo sendo parte do todo, não há uma narrativa simples capaz de explicar desenvolvimentos conforme se desenrolavam. Os humanos aparecem cedo na criação do cosmo e sua história é entretecida àquela dos deuses para formar uma complexa tapeçaria. Desfiar os fios dessa tapeçaria é difícil, mas essencial se queremos entender a interação entre os humanos e o divino. A humanidade é mais velha do que alguns dos deuses, e, portanto, é correto que seu lugar no cosmo deva ser explicado aqui antes de continuarmos a observar determinados deuses e suas histórias individuais – sem mencionar que os humanos são um elemento importante na maioria dessas histórias.

❧ PARTE 1 ❧

AS ERAS DO HOMEM (E DA MULHER)

Duas pedras grandes o suficiente para encher um carrinho de mão jazem à beira da ravina. Essas pedras são cor de argila – não a cor da argila terrosa, mas como aquela encontrada numa ravina ou num riacho arenoso; e as pedras têm um cheiro muito parecido com o da carne humana. Os habitantes locais dizem que essas pedras são remanescentes da argila a partir da qual a humanidade foi moldada por Prometeu.

Nem todos os Titãs combateram contra Zeus. Um deles, que era seu aliado, foi Prometeu, que carrega um nome ligado aos conceitos de “previsão” e de “planejar com antecedência”. Nos dias em que Crono ainda governava os céus, Prometeu havia moldado uma criatura chamada homem para andar sobre a terra. Conforme explica Ovídio em *Metamorfoses*: “Ele pegou a água da chuva, que ainda possuía algo dos céus, e a misturou com a terra formando uma criatura nunca vista antes. Pois, enquanto outros animais olhavam para o chão, essa criatura podia voltar sua face para as estrelas e lá ver sua semelhança com os deuses, que são mestres de tudo”. Essa semelhança não era meramente física, como será visto adiante.

⌘ A ERA DE OURO ⌘

*Que essa era de ferro cesse e uma
[nova] Era de Ouro emerja.*

VIRGÍLIO, *ÉCLOGAS*, 4.9 SS.

Os primeiros humanos eram exclusivamente homens. Na “Era de Ouro” descrita por Hesíodo, sua existência era celibatária. “Eles viviam sem preocupação ou problema... seus banquetes eram livres do mal... e todas as coisas boas pertenciam a eles.” O que aconteceu para esse idílio acabar é confuso, e não é possível reconciliar as muitas versões diferentes da história. Mas parece que um embate entre vontades divinas trouxe tanto o fim da Era de Ouro como, não por coincidência, a criação da mulher.

Enganando Zeus

Prometeu queria o melhor para sua criação; ainda assim, aceitou que os homens devessem sacrificar aos deuses. Então preparou um touro para o jantar de Zeus, dispondo engenhosamente os ossos numa única porção sob uma camada de gordura, enquanto a outra porção tinha carne e vísceras nutritivas, tudo jogado sem cuidado e coberto pela barriga do touro. “Escolha uma dessas porções, grande Zeus”, disse o ardiloso titã, “e, depois do sacrifício, a outra porção deve ir para os humanos”. Zeus facilmente percebeu o truque e se enraiveceu com o atentado. Não obstante, tomou a gordura e os ossos, e, desde então, os deuses tiveram que se contentar com eles quando um animal fosse sacrificado. Mas houve um preço a ser pago por oferecer aos deuses a porção inferior e pela presunção de Prometeu. Zeus decidiu que a punição seria um dano à humanidade, a amada criação do titã.

Prometeu rouba o fogo

Zeus decretou que aos humanos deveria ser negado o segredo do fogo, uma falta que os manteria na primitiva selvageria e um passo parcamente à frente dos animais. Mas o teimoso Prometeu entregou furtivamente o fogo a seus protegidos ao escondê-lo num caniço oco. Quando, mais tarde, Zeus olhou para a terra e viu as estrelas nos céus espelhadas pelas chamas nos assentamentos humanos no solo, ele soube que Prometeu o havia desafiado.

Sua ira foi terrível. Zeus ordenou que o gentil titã fosse acorrentado a uma rocha nas distantes montanhas do Cáucaso e, então, enviou para lá uma águia para devorar o fígado do prisioneiro. O imortal Prometeu não podia morrer, e, durante a noite, seu fígado voltava a crescer para ser devorado de forma agonizante, novamente, no dia seguinte.



Museus do Vaticano, Cidade do Vaticano
A ira de Zeus – as excruciantes punições de Atlas e Prometeu.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

PROMETEU



A lenda de Prometeu apresenta temas fortes de autossacrifício, altruísmo, sofrimento e redenção, que, sem surpreender, têm provocado reações em todas as artes. Sob a forma de drama em verso, Percy Bysshe Shelley produziu sua dramática reelaboração da peça grega antiga de Ésquilo, *Prometeu desacorrentado*. No século XX, *Prometeu* foi uma ópera do compositor alemão Rudolf Wagner-Régeny. Na pintura tem havido muitas interpretações do mito, como *O mito de Prometeu* (1515), de Piero di Cosimo, e *Prometeu sendo acorrentado por Vulcano* (1623), de Dirck van Baburen. Gustave Moreau forneceu um contorno expressionista ao tema no século XIX, na época em que a partilha da Holanda também evocou *O Prometeu polonês* (1831), no qual o artista Horace Vernet representou a Polônia como um soldado jacente do

qual a águia russa se alimenta. O tema é mais bem retratado em mármore pela estatueta de 1762 feita por Nicolas-Sébastien Adam, que está atualmente no Louvre.



Museu do Louvre, Paris
*Prométhée Enchaîné, que levou vinte anos para
ser produzida pelo escultor Adam.*

Pandora

Hefesto, sob ordem de Zeus, fez o corpo da mulher a partir da argila. Atena lhe deu vida e o restante dos deuses, cada um, concedeu alguma outra dádiva. Por causa dessas dádivas, eles a nomearam Pandora [“Tudo-dá”]. [...] Pirra era sua filha.

HIGINO, *FÁBULAS*, 142.

Ainda furioso, Zeus então voltou sua atenção para a humanidade. Para prejudicá-la, ele preparou “um belo mal para equilibrar a bênção do fogo”, a saber, Pandora. Os deuses companheiros de Zeus – alguns dos quais eram, afinal, mulheres – deram à criação de Hefesto um dote com muitas dádivas à humanidade, de modo a suavizar o golpe. Mas as dádivas que Pandora recebeu precisavam ser treinadas para servirem à humanidade e, até lá, tinham de ser mantidas numa enorme urna – que, épocas posteriores, reconfiguraram como a “caixa de Pandora”.

Zeus, entretanto, deu a Pandora uma “dádiva” que desfaria o trabalho de seus companheiros deuses: uma inabalável curiosidade. Pandora mal havia chegado na terra quando abriu a tampa para ver o que a urna continha. Imediatamente, as criaturas escaparam do recipiente e, não estando treinadas para servir à humanidade, tornaram-se desespero, ciúme, raiva e uma miríade de doenças e enfermidades que afligem os seres



Ashmolean Museum, Oxford

Pandora emerge do chão.

humanos. Tudo o que restou foi a esperança, que ficou presa sob a borda inquebrável da urna e que a humanidade conseguiu treinar e tornar uma amiga, como era a intenção para as outras “dádivas” na urna, embora de modos que não conseguimos mais imaginar.

“Assim”, diz Hesíodo, no seu melhor tom ranzinza e indesculpavelmente misógino, “de Pandora veio a ruínosa raça das mulheres, uma aflição para viver com os homens... e leva deles os frutos do labor para dentro da própria barriga.” Sutil e ardiloso foi mesmo Zeus, pois “quem quer

que fuja do casamento encontra ainda um miserável fim, sozinho e desprovido de família”.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

PANDORA



Não é de surpreender que a história de Pandora tenha sido recontada muitas vezes em pintura, escultura e música, dos quais alguns notáveis exemplos são: *Pandora*, uma ópera de 1690 de Gennaro Ursino; uma estátua de mármore de 1864 feita pelo escultor americano Chauncey Bradley Ives; e pinturas que vão de cerca de 1550 (Jean Cousin) até o século XIX (Lawrence Alma Tadema, J.W. Waterhouse, Paul Césaire Gariot), além de numerosas obras modernas.

Pandora ainda pode ser vista na terra e nos céus. Ela é uma lua de Saturno, um asteroide, uma pequena cidade em Ohio e outra no Texas e também uma ilha no Ártico canadense. Ela cedeu seu nome para uma linha de navios de guerra da Marinha Real, que serviram entre 1779 e 1942, uma subespécie de mariposas-esfinge e uma editora. A natureza expressiva da história de Pandora tornou seu nome um perpétuo favorito da música pop, de livros e títulos de filmes (por exemplo, *A caixa de Pandora*, *O relógio de Pandora*, *O povo de Pandora* etc.). O nome de Pandora aparece com frequência em inovações tecnológicas e na ficção científica – por exemplo, como o nome do planeta num filme de ficção científica chamado *Avatar* (2009).

⌘ A ERA DE PRATA ⌘

A torrente de males que Pandora havia sem querer libertado mundo adentro deu início à Era de Prata – que, como se pode imaginar, foi menos satisfatória em comparação com a Era de Ouro. Crianças eram criadas por suas mães e mantidas firmemente atadas à barra da saia até que saíam para o mundo como adultos totalmente emplumados,

incapazes (por conta das influências excessivamente femininas de sua criação) de manter a fé uns nos outros e nos deuses. Seguiram-se a violência, a traição desenfreada e o sacrilégio, e aqueles bebês totalmente crescidos não viviam muito tempo depois de deixar o santuário de sua casa materna. Por fim, Zeus decretou a raça um fracasso e removeu da terra as pessoas da Era de Prata.

⌘ A ERA DE BRONZE ⌘

A Era de Prata foi seguida pela Era de Bronze, uma era de guerras. Os guerreiros dessa era removiam suas armaduras de bronze tão raramente que alguns poetas posteriores os descreveram como, literalmente, feitos de bronze. Guerras e batalhas grassavam numa sucessão interminável, e, embora Ares, o deus da guerra (cf. p. 92), estivesse em seu elemento, mesmo ele tinha de aceitar que tudo o que é demais enjoa. Os outros deuses, particularmente o possante Zeus, logo se cansaram da Era de Bronze, e a questão era se esses guerreiros infatigáveis eliminariam uns aos outros antes que Zeus os eliminasse.

Foi por pouco. De acordo com Hesíodo, os povos da Era de Bronze obtiveram sucesso com seu desejo de autodestruição, mas isso levanta a questão de por que Zeus, mesmo assim, prosseguiu com seus planos – pois todos os que contam o mito concordam que o Rei dos Deuses provocou um forte dilúvio, e as águas varreram a terra e eliminaram a humanidade de sua face. De acordo com algumas versões da história, a última gota d'água veio quando um rei sacrificou seu próprio filho na crença perversa de que isso agradaria a Zeus em lugar de estarrecê-lo.

A arca de Deucalião

Prometeu, ainda em excruciante cativeiro, manteve-se, mesmo assim, a par dos eventos e vigiava sua criação – em particular, um filho chamado Deucalião, que havia se casado com Pirra, da cor de fogo, filha de

Pandora. Os rebentos dos deuses são longevos, e, evidentemente, esse casal sobrevivera à perversa Era de Prata e à violenta Era de Bronze. Prometeu estava convencido de que eles também sobreviveriam ao dilúvio. Então Deucalião foi ordenado a construir uma arca para si e sua esposa, na qual sobreviveram à grande inundação. Por fim, quando as águas retrocederam, Deucalião e Pirra descobriram que a arca havia estacionado numa montanha. Em eras posteriores, foi muito debatido em qual montanha precisamente, com os habitantes da Sicília, de Cálcis e da Tessália oferecendo, cada um, excelentes partes de seu território a essa honra. Entretanto a opinião popular decidiu – e talvez a arca de Deucalião tenha mesmo se estabelecido ali – pelo Monte Parnaso, próximo a Delfos, casa de veraneio de Apolo e, mais tarde, lar de seu oráculo.

DATAÇÃO ANTIGA E MODERNA



É uma feliz coincidência que o período referido pelos arqueólogos na Modernidade como Idade do Ferro corresponda, em larga medida, à última parte da Era do Ferro (o início da era clássica) na antiga tradição grega. A antecedente Era dos Heróis dos antigos é, em termos modernos, a Idade do Bronze arqueológica. E se os heróis do mito às vezes agem como adolescentes fora do controle, é porque eles, provavelmente, o eram. A arqueologia mostra que os aristocratas da Idade do Bronze, nos quais os heróis do mito são baseados, tinham, com frequência, vidas breves e cheias de ação. Embora alguns vivessem até os sessenta anos, a morte era uma companhia constante, que convocava a maioria das vítimas bem antes disso. Não era incomum que as mulheres fossem mães aos treze anos, avós aos vinte e morressem aos trinta.

≡ A ERA DE FERRO: ≡

O RENASCIMENTO DA HUMANIDADE

Zeus havia se acalmado um pouco, depois de ver os efeitos dramáticos de suas ações, e enviou uma mensagem ao casal eLivros, Deucalião e Pirra, por meio de um oráculo: “Cubram suas cabeças e lancem os ossos de sua mãe por cima dos ombros”. Após a perplexidade inicial – pois ninguém sabe o que havia acontecido a Pandora –, o casal percebeu que a mãe em questão era Gaia, a mãe de todos – e seus ossos eram as pedras que jaziam em abundância. Deucalião e sua esposa fizeram como instruído, e, conforme as pedras atingiam o chão, tornavam-se macias e mudavam de forma. Aquelas lançadas por Deucalião se tornaram homens, e as lançadas por Pirra se tornaram mulheres. Assim, nasceram as primeiras gerações da Era de Ferro, os homens e as mulheres da Era dos Heróis, cujas vidas e feitos formaram a principal substância do *corpus* mitológico.

Aqueles que viveram séculos depois, ao fim da Era de Ferro – ou, como um historiador antigo disse de modo pungente, na “Era da Ferrugem” –, consideravam seu universo completo e ordenado. Os últimos monstros se foram, mortos pelos últimos heróis, e, enquanto os deuses e outras entidades sobrenaturais ainda tinham um profundo interesse e influência nos assuntos humanos, agora, eles agiam por meio de humanos ou agentes naturais, em vez de intervir pessoalmente.

Para aqueles que viveram depois de 600 a.C., o mundo era maduro – na verdade, era mesmo idoso. Não havia especulação sobre qual era seguiria a Era de Ferro, porque, na medida em que pensaram sobre isso, aqueles vivendo nessa era acreditavam que ela seria seguida pelo mundo caindo em ruína e pelo fim de todas as coisas.

≡ PARTE 2 ≡

A PAISAGEM DO MITO

O efeito da mitologia sobre o mundo helenístico pode ser facilmente confirmado por uma passada de olhos num atlas. Na verdade, “helenístico” e “atlas” derivam seus nomes de dois personagens da mitologia grega: Heleno e Atlas.

Os helenos

Já vimos como Deucalião, o primeiro homem, sobreviveu ao dilúvio e repovoou o mundo. Seu filho era chamado Heleno. Os filhos de Heleno se estabeleceram na Tessália e, mais tarde, se espalharam pelo território que se tornou conhecido dos gregos pelo nome que eles ainda utilizam hoje: Hélade.

Outras regiões do mundo grego foram nomeadas com base nos lugares em que os netos e os descendentes de Deucalião se estabeleceram:

Doro seguiu para o sul, e seu nome deu origem ao povo dório, que, posteriormente, incluía os espartanos. (Os dórios também dão seu nome ao estilo particular de arquitetura, o “dórico”, cujo exemplo mais impressionante é o Partenon de Atenas.)

Xuto foi pai de Íon (embora outros digam que ele o adotara e o verdadeiro pai de Íon seria Apolo, que seduziu Creusa, a esposa de Xuto). Íon se tornou o líder de guerra dos atenienses, que, a partir de então, se denominaram jônios. Assim também o fez o povo das ilhas do Mar Egeu e os gregos da Ásia Menor, que chamavam suas terras coletivamente de Jônia.

Ainda mais em Delos deleitas teu coração, Febo [Apolo]; pois lá os jônios, em seus longos robes, juntam-se às suas reservadas esposas e filhos para honrar-te.

“HINO HOMÉRICO A APOLO”, 2.145SS.

Como o dórico, o jônico é um estilo de arquitetura que tem sobrevivido ao tempo – como pode ser confirmado por uma rápida olhada nas colunas jônicas de muitos prédios grandiosos, inclusive o Museu Britânico, em Londres, e o Prédio do Tesouro Americano, em Washington.

Aqueu emprestou seu nome ao povo das terras a oeste de Atenas, particularmente à área em torno de Argos e Micenas – que é a razão pela qual Homero nomeia os que lutaram em Troia de aqueus. Anos mais tarde, aqueles que reivindicavam ser de descendência aqueia travaram amargo embate contra os etólios, que reivindicavam ser descendentes de Eolo, outro filho de Heleno, e que se estabeleceram nas terras do sul da Tessália e da parte da Grécia mais a oriente.



Staatliche Antikensammlungen, Munique
Hermes roubando Io, numa ânfora grega do século VI a.C.

Os filhos de Io

Numa época para além da memória, a cultura grega já tinha se espalhado por grande parte do Mediterrâneo oriental. Enquanto, hoje,

reduzimos tudo a rotas de comércio e guerras, os antigos gregos creditavam essas peregrinações a Io, uma bela princesa de Argos. De acordo com a mitologia, seus filhos ajudaram a moldar não apenas a Grécia, mas também muitos outros países vizinhos. Seus descendentes formam uma das abrangentes árvores genealógicas da mitologia, intimamente ligada a outras duas grandes árvores genealógicas, que são aquelas de Atlas e Heleno.

ZEUS E IO



Um dos perigos de ser uma bela princesa nos primórdios do mundo era que não havia muita gente por aí, e Zeus era particularmente atento às *belas princesas* em sua missão de produzir mais gente.

Depois de, discretamente, cobrir a cidade de Argos com uma nuvem para evitar que Hera o notasse, Zeus violou Io. Então, percebendo que Hera, ao suspeitar, já estava dissolvendo a nuvem, Zeus, rapidamente, disfarçou Io de novilha.

Hera não foi convencida pela trapaça e, assim, pediu a Zeus que lhe presenteasse com a novilha, ao que Zeus não podia recusar sem entregar o jogo. Hera colocou Argos, o monstro com cem olhos, para guardar sua nova aquisição enquanto inquiria sobre a proveniência dela. Mas Zeus fez Io ser roubada por Hermes, que matou Argos no processo. Hera transferiu os olhos de Argos para a cauda de sua ave icônica, o pavão, e enviou uma enorme mutuca para atormentar Io e evitar que ela tivesse qualquer descanso.

Depois de ser transformada numa novilha (cf. o box anterior), Io atravessou para a Ásia Menor nadando pelo estreito que foi nomeado em função dessa ocasião: “atravessado pela vaca”, ou Bósforo. Impossibilitada de se estabelecer no Oriente, seguiu para o sul, onde, finalmente, deu à luz o filho de Zeus que ela estava carregando. Egito, que emprestou seu nome àquele país, foi um de seus descendentes.

(Outra descendente de Io, com quem Zeus também se engraçou, foi Europa, que emprestou seu nome ao continente.)

AS DANAIDES



Dânao, também descendente de Io, retornou a seu lar ancestral para se tornar rei da cidade grega de Argos. Seus numerosos rebentos eram todas filhas. Então Egito, que tinha cinquenta filhos, apareceu com o engenhoso plano de casar seus filhos com as filhas de Dânao e, assim, por fim, acrescentar a Argólida a seu já extenso império. Dânao fingiu que havia concordado com a ideia.

Mas, a seu pedido, todas as filhas mataram os respectivos maridos na noite de casamento (com a exceção de Hipermnestra, que, na verdade, gostava do rapaz com quem fazia par). As filhas, em seguida, casaram-se com jovens argivos, de modo que, à época da Guerra de Troia, “de Dânao” era sinônimo de “argivo”. Essa é a razão pela qual a frase moderna “Cuidado com os gregos que trazem presentes” (tais como o cavalo de Troia) é, em latim, “*Timeo Danaos et dona ferentes*”, traduzida de forma mais precisa como “Temo as filhas de Dânao, mesmo que carreguem presentes”.

Agamêmnon, rei da Argólida à época da Guerra de Troia (cf. p. 183), era outro descendente de Io, mas, dessa vez, por meio de Pélops (cf. p. 75), um imigrante da Lídia, na Ásia Menor, que acabou por dar seu nome ao Peloponeso.

Io também contava com vários filhos heroicos em sua linhagem, talvez os mais notáveis sendo Perseu e Héracles – esse último é importante nessa investigação geográfica, porque um número de cidades chamadas Heracleia apareceu em honra aos feitos desse semideus. Uma versão romana de tal cidade – Herculano – foi preservada para a posteridade sob as lavas do Vesúvio, à mesma época em que Pompeia foi soterrada em cinzas.

Sobre Troia e a Ásia

O titã Atlas, irmão de Prometeu, emprestou seu nome a uma cadeia de montanhas e a uma enorme montanha no norte da África. Foi ele quem conduziu o assalto ao Olimpo na batalha entre deuses e gigantes (cf. p. 20). Como punição, Zeus deu a ele a tarefa de carregar o céu sobre seus ombros.

Antes de tomar os céus, Atlas teve tempo para ser pai de vários rebentos, incluindo as sete irmãs conhecidas como as Plêiades (cf. p. 90) e uma filha chamada Dione. A plêiade Electra teve um descendente chamado Dardano, que deu seu nome à província romana da Dardânia e foi, por sua vez, o progenitor de Ilo, que fundou a cidade de Ílio, conhecida, hoje, como Troia. Alguns acreditam que Dardano também deu seu nome ao Dardanelos nas proximidades, cenário do feroz combate durante a Primeira Guerra Mundial.

Como Pélops, ancestral de Agamêmnon, pertencia à linhagem de Dione, é possível perceber que a Guerra de Troia foi um tipo de problema de família (embora de parentes distantes). Em épocas posteriores, os romanos traçaram sua ancestralidade por meio do troiano Eneias até Dardano, e, no fim das contas, a Atlas. A mãe de Atlas era Climene, ou, como afirmam algumas versões, Ásia, que, para os gregos, significava uma parte do que, atualmente, é a Turquia, mas, no vocabulário moderno, é, agora, o lar mais populoso da humanidade.



Museu Arqueológico Nacional, Nápoles
O Atlas Farnese, proveniente de Roma.

⌘ PARTE 3 ⌘

A JORNADA HUMANA

Para os gregos e romanos, o espírito humano, como aquele dos deuses, era imortal e indestrutível. O corpo humano, por outro lado, era angustiantemente mortal. Ele tendia à decadência e, por fim, à morte mesmo se os deuses não decretassem um fim ainda mais dramático. Ainda assim, para os antigos, a morte marcava senão outro passo no

desenvolvimento do espírito. É com tais conceitos que o antigo mito se funde com a religião clássica, e percebemos que a teologia do mundo antigo incorporava um sistema de crença claro e lógico tão sofisticado quanto qualquer um existente na atualidade. Não há lugar em que isso seja mais evidente do que na jornada de cada ser humano, desde o nascimento até a morte e muito além.

Vida na Terra

Na mitologia clássica, todos os seres vivos foram, no momento de sua criação, preenchidos com o espírito do divino. Virgílio, o poeta romano do século I d.C., coloca isso de maneira mais clara em seu poema épico *Eneida*:

Da essência divina que move o universo toda a vida emerge, seres humanos, animais, pássaros e mesmo os monstros que se movem sob a superfície marmórea do profundo oceano. As origens de cada mente e espírito têm seu início e seu poder no impetuoso firmamento.

VIRGÍLIO, *ENEIDA*, 6.725SS.

Mas, embora o espírito do homem pertencesse aos céus, o corpo fora moldado por Prometeu a partir da argila terrena. E, embora o corpo fosse necessário para que um humano experimentasse a vida na terra, o corpo também agia para a alma como “uma prisão sem janelas”. Contida dentro do corpo, a alma podia apenas experimentar a realidade externa por meio dos filtros toscos da carne e estava sujeita a paixões rudes e desejos vulgares de uma existência terrena. Como diz o famoso Platão, nossa percepção da realidade é tão próxima da verdadeira natureza da realidade quanto as sombras que o mundo externo lança sobre as

paredes de uma caverna. O espírito estava contaminado pelo corpo e depois se purificava lentamente no mundo subterrâneo.

O mundo subterrâneo não era o inferno, que é um lugar designado, especificamente, ao sofrimento e à punição. O modo como uma pessoa levava sua vida na terra tinha, certamente, um peso no que acontecia na vida após a morte, mas o mundo clássico era muito menos punitivo do que muitas outras culturas coetâneas e posteriores. Assim era, parcialmente, porque, mesmo enquanto um humano estivesse no útero maternal, Cloto, uma das Moiras, fiava os fios de sua vida e Láquesis, a segunda das pavorosas irmãs, media seu comprimento. (As Moiras são aquelas filhas de Nix que personificam o destino, embora o termo grego signifique algo como “distribuidoras”.) Graças às Moiras, o que acontecia a um humano durante seus dias de mortal era bastante preestabelecido – o importante era, na verdade, como o espírito imortal de uma pessoa lidava com o que quer que o destino lhe lançasse.

Mas, por outro lado, o caráter de alguém era considerado fixo desde o nascimento, que é como as Moiras eram capazes de calcular as reações de uma pessoa diante de seu caminho predeterminado ao longo da vida. O melhor que um humano podia fazer era assumir que tinha uma natureza inerentemente nobre e ser verdadeiro quanto a essa natureza quando seu caráter fosse testado (e a natureza da maioria dos heróis – especialmente na tragédia grega – era testada numa prova intensa e severa, de fato). Em suma, era-se medido não pelo que se fazia da vida, mas por quão bem seu caráter a enfrentava. A esse respeito, os gregos e os romanos tinham um conceito diferente do que significava ser humano. Sucesso ou derrota era predeterminado, e, de fato, aquilo que o destino havia reservado podia ser indagado por uma diligente consulta a um oráculo. O que importava era como se lidava com isso.

Para os antigos, a temporária permanência terrena era o equivalente a levar a alma para uma vigorosa malhação na academia. Era um breve

período que se passava numa intensidade insustentável que ou transformaria alguém numa pessoa melhor ou num trapo absoluto. Quando seu tempo designado tivesse chegado ao fim, a pessoa tinha que ir embora, e, na época clássica do mito, era convocada pela terceira das Moiras, que cortava a linha e colocava um fim à vida humana. Essa terceira era Átropos, cujo nome “a inexorável” foi passado para atropina, o veneno da mortal beladona.

TITONO E OS PERIGOS

DA IMORTALIDADE



Trapacear a morte sempre foi um negócio perigoso para um mortal, e a maior parte das tentativas não acabou bem. Por exemplo, Eos, a deusa da aurora, certa vez, pediu a Zeus que tornasse imortal seu amante humano Titono. Assim, Titono não morreu. Ele ficava cada vez mais velho e mais extenuado e enrugado, até que, por fim, se tornou o primeiro gafanhoto. Como a imortalidade não pode ser removida, Titono ainda está saltitando por aí.

A vida após a morte



*Teu é o sono eterno pelo qual a alma
rompe os liames do corpo
Seja homem, mulher ou criança, ninguém escapa
se tu os convocardes
Juventude não encontra misericórdia, a força e
o vigor ao fim sucumbem
Aqui se encontra o fim da obra da natureza,
em ti que não julgas*

*A quem oração alguma pode arrefecer, cujo
propósito promessa alguma pode colocar de lado.*

“HINO ÓRFICO À MORTE”, 86.

Para gregos e romanos, a morte era um novo começo. Se os parentes do morto tivessem feito seu trabalho e executado os rituais adequados, ele seria conduzido por Hermes, deus daqueles que cruzam fronteiras, que guiava os recém-falecidos às margens de um rio, no limite do mundo subterrâneo, o qual eles tinham de cruzar.

*Um barqueiro guarda essas águas. Ele é o terrível Caronte, despenteado
e sujo, sua emaranhada barba branca pendendo de seu queixo e seu
manto esfarrapado mal abotoado sobre seus ombros. Ele é velho, mas
um deus é ainda vigoroso e verde na idade, e uma chama firme arde
em seus brilhantes olhos. Ele empurra seu barco e começa a navegar, e
sua surrada embarcação faz cruzar cada alma.*

VIRGÍLIO, ENEIDA, 6.290ss.

Caronte, o barqueiro, era filho de dois aspectos da noite, Nix e Érebo (cf. p. 12), e, portanto, era ele próprio um deus. Era um servo de Hades (o irmão de Zeus), e, certa vez, quando Héracles o forçou a transportá-lo ainda vivo, Hades, enfurecido, acorrentou o barqueiro por um ano. Os serviços de Caronte não eram gratuitos, e a margem do rio ficava cheia com aqueles que tinham sofrido um enterro irregular e, portanto, não tinham a moeda para pagar pelo transporte. (Para os gregos, essa moeda era um óbolo – uma moeda de baixo valor que era colocada sobre as pálpebras ou na boca do morto.) O que Caronte fazia com o dinheiro

não se sabe – certamente, a manutenção do barco e os cuidados pessoais não tomavam grande parte de seu orçamento.

A maioria acreditava que o rio que margeava o mundo subterrâneo era o Estige (“o odiável”), embora outro candidato fosse o Rio Aqueronte, no Noroeste da Grécia. Acreditava-se que ele fluía dos reinos terrenos para os infernais porque, não longe de suas cabeceiras, o rio despenca por uma série de terríveis desfiladeiros. Os antigos pensavam que alguma porção da torrente mergulhava direto para dentro do mundo subterrâneo, enquanto o restante seguia seu caminho pacífico para desaguar no mar.

É difícil para as almas dos vivos adentrar o mundo subterrâneo, porque a entrada é vigiada pelo grande cão de guarda de três cabeças, Cérbero. Se os vivos se deparam com o portão que ele vigia, Cérbero se certifica de que os invasores continuem sua jornada como os confusos recém-falecidos.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

CARONTE



A imagem de Caronte é tão forte que ele aparece em *O Juízo Final* – apesar de cristão – de Michelangelo, na Capela Sistina (1537-1541). Ali, Caronte é retratado de forma mais condizente com o *Inferno* de Dante, que descreve uma viagem ao Hades da Antiguidade de uma perspectiva cristã. Caronte foi retratado de maneira mais fidedigna em quadros como *Caronte transportando as sombras*, de Pierre Subleyras, na década de 1730, e a maravilhosa pintura de Joachim Patinir, de 1515-1524, no Museu do Prado, em Madri, mas é provável que ele seja mais bem conhecido nos tempos modernos, a partir da canção pop de 1982 de Chris de Burgh, “Don’t Pay the Ferryman” (“Não pague o barqueiro”).



Arquivos Alinari
Caronte, a única figura mitológica em O Juízo Final, de Michelangelo.

As sombras dos mortos

O Rei Minos (filho de Europa – cf. p. 36) era um famoso legislador entre os vivos e, no mundo subterrâneo, foi o juiz dos mortos. Ele arbitrava, em grande parte, disputas entre os próprios mortos, mas alguns sentiram que o Rei Minos também tinha algo a dizer sobre a dura triagem que seguia à chegada de uma nova alma, pois nem todas adentravam os salões de Hades. Algumas passavam à Ilha dos Bem-aventurados, os Campos Elísios. Esse destino era reservado àquelas almas que tinham atingido certa distinção e nobreza em vida a ponto de serem arrebatadas do plano mortal. Longe de ser solicitado a se juntar à companhia dos próprios deuses, isso era o melhor que um mortal poderia almejar.

Por outro lado, havia aqueles que tinham se mostrado absolutamente inaptos para serem parte da raça humana. O espírito humano é tão indestrutível quanto o de qualquer deus, portanto destruir tais réprobos não era uma opção. Em vez disso, eles eram lançados na lixeira cósmica do Tártaro. Lá, juntavam-se aos gigantes, aos Titãs e a outros

prisioneiros julgados inaptos e que nunca mais colocariam os pés na mãe Gaia.

A vasta maioria da humanidade acabava no mundo subterrâneo como sombras. Uma sombra era, essencialmente, igual à pessoa falecida, mas numa forma bastante atenuada. Ela se lembrava das intensas sensações e das paixões de uma existência terrena e, de fato, ansiava por elas. Com o ritual certo, uma sombra poderia ser evocada dos reinos infernais para conversar com os vivos. Assim, Odisseu, certa vez, procurou o conselho dos mortos (cf. p. 204), alimentando as almas com sangue de vítimas sacrificiais, que ele derramou dentro de um pequeno buraco cavado na terra.

*Tomei as ovelhas, cortei suas gargantas sobre o buraco e deixei o
sangue escuro jorrar.*

*Então, lá se juntaram os espíritos dos mortos, noivas e jovens solteiros,
idosos desgastados pelo labor e jovens moças delicadas com corações
ainda novos ao sofrimento.*

HOMERO, ODISSEIA, 11.20SS.

O conselho dos mortos podia ser de utilidade limitada, pois a inteligência das sombras era tão atenuada quanto o resto, mas ao menos suas memórias eram geralmente claras. Aqueles que viveram mais intensamente, como Aquiles, sofriam mais no mundo pálido e insípido de Hades. “Eu preferiria ser um escravo do servo mais pobre na terra do que rei do mundo subterrâneo”, lamentou, notoriamente, o herói.

O tempo de alguém no submundo era variável – alguns filósofos consideravam mil anos um período razoável para limpar a alma da aglutinação das paixões humanas e dos anseios terrenos que havia

adquirido enquanto encarnada. Muito dependia da qualidade da vida que a pessoa havia vivido.

Um indivíduo depravado precisava de um longo tempo para que as contaminações da vida fossem filtradas da alma, enquanto um asceta exigia apenas o equivalente espiritual de um banho rápido e uma arrumadinha. Mas, para todos, o período no mundo subterrâneo era muito mais longo do que o tempo encarnado, de modo que o reino de Hades, mais do que a terra acima, deveria ser considerado como o verdadeiro lar da humanidade.

Orfeu no mundo dos mortos

Orfeu, filho de Calíope, a musa da poesia épica, aprendeu com Apolo (cf. p. 82) e, diz-se, tocava lira de forma tão divina que mesmo as pedras e as árvores o ouviam. Ele amava apaixonadamente sua esposa Eurídice e ficou tão devastado com sua morte que, ao fim, decidiu ir até o mundo dos mortos para trazê-la de volta. Por meio de sua música, encantou Cérbero e Caronte pelo caminho e apresentou seu pedido cantando para Hades e Perséfone.

Os hórridos governantes do mundo subterrâneo concordaram em deixar Eurídice seguir Orfeu para fora do mundo dos mortos, mas apenas se Orfeu não olhasse para trás, nem mesmo por um momento. Porém, quando Orfeu estava prestes a deixar o submundo, ocorreu-lhe que pudesse ser um truque para fazê-lo sair sem alarde. Então ele olhou para ver se sua Eurídice estava de fato o seguindo. Ela estava, mas, com aquela olhadela, o acordo foi quebrado, e o invejoso Hades a tomou de volta sob seu poder. Orfeu nunca mais a viu.



Orfeu encantando o selvagem Cérbero.

Orfeu se tornou o fundamento do culto chamado orfismo em séculos posteriores. Os seguidores do culto deixaram uma série de hinos tocantes dedicados aos deuses:



Ouçã, ó Deusa, a voz de teu suplicante que roga a ti noite e dia, e, nesta hora, dá-me paz e saúde, tempos bem pressagiados e tal riqueza conforme peço, mas, acima de tudo, estejas aqui para teus adoradores, tu, guardiã das artes, a moça dos olhos azuis.

HINO ÓRFICO 31 A ATENA.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

ORFEU

Um drama envolvendo um caro músico – como poderia Offenbach resistir? Produzida na década de 1850, *Orfeu no inferno* é uma visão alegre da história com uma forte inclinação gaulesa que chegou primeiro aos parisienses com os chutes altos do canção. A ópera de 1607 de Monteverdi, *A lenda de Orfeu*, é mais fiel à história original, tanto em relação à narrativa quanto em espírito. Na escultura, Eurídice e Orfeu são lembrados, por exemplo, pela obra de 1775 de Antonio Canova e pelo *Orfeu* renascentista de Baccio Bandinelli em Florença. Na pintura, temos o clássico *Orfeu e Eurídice* (1650-1653), de Nicolas Poussin, enquanto Albert Cuyp criou, c. 1640, a versão do tema popular de Orfeu encantando os animais com sua música.



Museu do Louvre, Paris

Eurídice segue Orfeu na obra de arte de Poussin.

Voltando atrás

*Quando se chega àquela fonte à esquerda da
casa de Hades... deve-se dizer-lhes:*

*“Sou um filho da terra e do constelado firmamento, mas minha
geração é a de céu. Rápido, deixem-me beber daquela água que fria
flui...”*

INSCRIÇÃO ENCONTRADA NUMA TUMBA EM PETÉLIA, ITÁLIA

Por fim, cada sombra se encontrava levada em direção ao extremo do mundo subterrâneo, onde as águas do pequeno Rio Lete gotejavam sobre as pedras e onde a própria Nix tinha sua casa.

Aqui, Platão imaginou uma espécie de palco, presidido por uma esfinge, no qual os espíritos recebiam seu futuro papel na vida. Havia um elemento de sorte nisso, e o componente de loteria é a razão pela qual nos referimos ao nosso “lote” em vida. Nem todos os lotes eram adequados para todos. Alguns papéis pouco exigentes eram necessários para as almas que tinham ascendido recentemente dos animais (todos já encontramos ao menos um desses), enquanto outros, depois de experimentar uma vida humana, podiam estar interessados em se estabelecer para um descanso num lugar bucólico – por exemplo, como uma vaca tranquilamente pastando num prado.

Aqueles novos no negócio imaginavam que poderiam encontrar algum prazer como reis ou tiranos, enquanto outros escolhiam uma vida curta, cheia de alegria, dor e satisfação espiritual. Platão nos conta que Odisseu, estando farto de seus esforços terrenos, procurou por um lote que lhe desse uma vida de homem comum sem aventuras.

Todos, então, bebiam da corrente do Lete e, imediatamente, perdiam sua memória da vida prévia. Estavam novamente de espírito puro, com as paixões e os delitos de suas vidas anteriores purgados, com o passado apagado, mas com o caráter desenvolvido pela experiência prévia. Os espíritos, então, se deitavam para dormir e acordariam nos corpos dos infantes que haviam escolhido, e a aventura começaria de novo.

Alguns cultos gregos ensinavam que, ao evitar o Lete e beber do rio de Mnemosine (memória) nas proximidades, era possível emergir do mundo subterrâneo com a lembrança intacta de uma vida prévia.

LETE



Lete era personificada como uma filha de Éris (cf. p. 119) e era a deusa do oblívio. A ideia de esquecer tudo tornou Lete uma imagem forte em muitos poemas modernos, e, quando o composto químico éter foi usado como um anestésico, foi chamado “Letheron”.

COQUETEL DAS ÁGUAS DO LETE

PASSO 1



Pegue (aprox.) 30ml de gim
30ml (aprox.) de licor de morango
15ml (aprox.) de suco de laranja
15ml (aprox.) de suco de abacaxi
1 colher de chá de açúcar

PASSO 2



Chacoalhe vigorosamente com gelo, coloque num copo de coquetel e beba.

PASSO 3



Repita até que não se lembre do seu nome ou tenha se esquecido de como levantar o copo. Note que os bebedores inveterados se arriscam a experimentar o Leite de verdade.

OS GRANDES DEUSES:

A PRIMEIRA GERAÇÃO

Antes de abordarmos os grandes deuses da Antiguidade como indivíduos é necessário discutir o que esses deuses eram, pois não conseguimos entender a natureza do mito se pensarmos os deuses como super-humanos meramente rancorosos com um parco controle dos impulsos. Os deuses não devem ser vistos como humanos com poderes excepcionais, mas como forças da natureza que os antigos acreditavam ter um aspecto humano. Cada deus controlava ou incorporava uma ou mais dessas forças, e é esse conceito que precisamos examinar em certo detalhe antes de conhecer a primeira geração dos deuses olímpicos.

Sobre a natureza dos deuses

Do ponto de vista grego e romano, recusar-se a acreditar nos deuses era como não acreditar na gravidade enquanto se cai de um lugar alto – um conceito estranho, e irrelevante para a questão central. A existência dos deuses era independente da crença neles.

Por exemplo, todos aceitarão que uma semente fértil colocada na terra úmida e aquecida lançará brotos e, sob as condições certas, se tornará uma planta. Atualmente, chamamos isso de “programação genética”. Os gregos o chamavam Deméter (que era Ceres para os romanos). A crença em ambos não é essencial para o crescimento da planta.

De modo semelhante, as estações do ano mudam em sucessão regular, acreditemos nelas ou não. Para os gregos isso era apenas uma manifestação de Zeus, o princípio organizador. Quando se arruma a sala

e se dispõe os vasos e os ornamentos sobre a cornija – de forma equidistante e com o mesmo lado de face para o cômodo –, isso é também Zeus em atividade.

Alguém acordando de um pesadelo dirá a si mesmo que o que parecia tão terrível poucos momentos antes não existe ou não é uma ameaça imediata. Ou, como os gregos diriam, que a pessoa invoca Atena, deusa do pensamento racional. Por outro lado, se alguém abandona o pensamento racional para se apaixonar loucamente, os antigos considerariam aquela pessoa tocada por Afrodite.

Em outras palavras, as forças representadas pelos deuses da Grécia e de Roma são reais. A única questão é se elas são autoconscientes, inteligentes e interessadas nos assuntos humanos. (Os filósofos antigos também se perguntavam sobre isso.) Mas antes de rejeitar a ideia de imediato, lembre-se que todas as grandes religiões consideram seus deuses autoconscientes, inteligentes e interessados nos assuntos humanos, de modo que a crença na religião clássica não é, de jeito algum, excepcional.

Assim, o mito grego e romano tem de ser visto não como uma reunião de superstições e super-heróis de quadrinhos, mas como um genuíno sistema de crenças que merece o mesmo respeito que outros esforços humanos para compreender o divino e se relacionar com ele. (É possível notar que alguns dos episódios mais ricos do Velho Testamento – por exemplo – podem também parecer um tanto estranhos para um incrédulo se considerados fora do contexto.)

O problema do mito

Então como devemos entender o papel do mito dos grandes deuses do Olimpo? Na religião clássica, os deuses incorporavam as forças primordiais do cosmo. É por meio deles que o sol se levanta e os rios fluem. São os deuses que vigiam a justiça e o funcionamento racional de todas as coisas. Contudo, no mito clássico, os deuses parecem bobos,

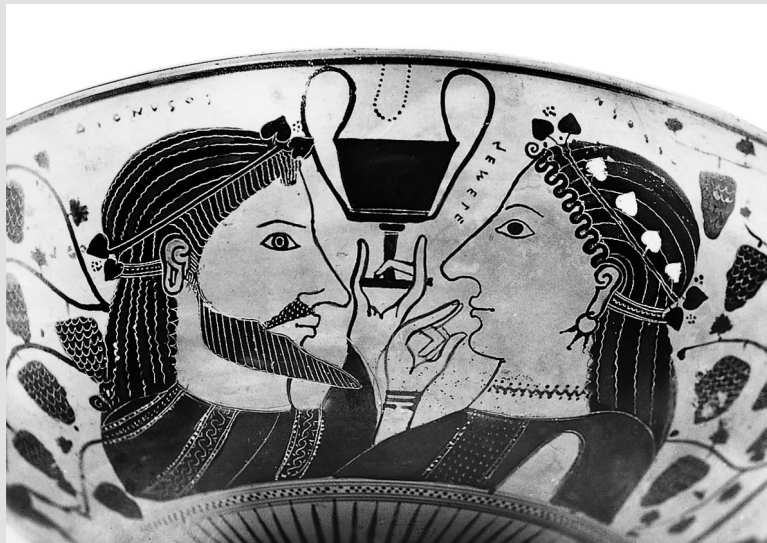
criaturas briguentas, afeitas a aplicar truques cruéis uns nos outros e na humanidade e a perseguir contendas e vinganças.

ZEUS E SÊMELE



Sêmele era uma sacerdotisa de Zeus, e, como era deslumbrantemente bela, ele imediatamente se pôs a arrebatá-la. Naturalmente, Zeus apareceu a Sêmele em forma mortal; e, depois, que ficou grávida de seu amante, ela começou, tardiamente, a se perguntar se tinha sido mesmo tomada por um humano de boa lábia, com uma ótima prosa. Ela exigiu que Zeus se mostrasse em sua verdadeira forma. Como ele estava preso a uma promessa de fazer conforme a moça exigia, concordou de forma relutante.

Exposta à verdadeira glória radiante do deus, Sêmele foi instantaneamente tostada.



Museu Arqueológico Nacional, Nápoles

Dioniso compartilha uma taça de vinho com sua mãe, Sêmele.

Resolvendo um dilema

Nessa aparente inconsistência está uma tentativa de responder à velha questão de por que um deus justo e amoroso permite que coisas ruins

aconteçam a pessoas boas.

Claro, os gregos e os romanos responderam parcialmente à questão ao decidir que seus deuses não eram amorosos (exceto no sentido que Zeus aplicava a suas companhias femininas). Ademais, como vimos no capítulo 2, eles acreditavam que muito do que acontecia a uma pessoa não estava nas mãos dos deuses, mas ligado a um destino imutável mapeado pelas Moiras.

Entretanto, em lugar de aceitar que suas vidas eram ditadas por forças cegas e imutáveis, a maior parte das pessoas na Antiguidade queria – exigia – que seus deuses, de vez em quando, torcessem as leis inexoráveis da natureza para dar uma folga a algum mortal que merecesse.

Já vimos que os deuses tinham aspectos, facetas particulares de seus poderes que podiam ser vistas separadamente das outras. Portanto, para lidar com humanos, cada deus tinha um aspecto humano – e, ao ser humano, esse aspecto tinha um lado nada atraente, embora estivesse tão longe de representar a natureza total de um deus quanto a aparição humana de Zeus para Sêmele de representar seu ser em sua totalidade. (Na verdade, como será visto, Sêmele estava, de qualquer modo, fadada a perecer ao ver a verdadeira natureza de Zeus, pois foi por meio de sua morte que o deus três vezes nascido Dioniso viria a adentrar o mundo – cf. p. 103).

Havia muito mais para os deuses antigos do que seus amores, seu ciúme, suas intrigas menores ou seus favorecidos. Ainda assim, são essas coisas que prendem nossa atenção, pois, por sermos humanos, estamos interessados nesse lado dos deuses – especialmente porque é a esse aspecto humano que os antigos atribuíam muito da maldade arbitrária, que é uma parte triste mas integrante da vida. Portanto, os grandes deuses eram personagens muito interessantes, como agora veremos.



Gustave Moreau pintou *Júpiter e Sêmele* em 1894-1895, e Rubens retratou *A morte de Sêmele* em 1636. *Sêmele* também se tornou um oratório em três atos por Handel, apresentado primeiro em Londres, em 1744.

≡ AFRODITE (VÊNUS), ≡

A IRRESISTÍVEL

Pais: Urano (pai) e uma foice de adamantina

Cônjuge: Hefesto (Vulcano)

Amantes importantes: Ares (Marte), Hermes (Mercúrio), Adônis, Anquises

Filhos: Eneias, Harmonia, Deimos, Fobos, Hermafrodito, Príapo, Béroe

Aspecto primário: deusa do amor e do sexo

Aspectos menores: salvadora dos marinheiros, guardiã das plantas, deusa do casamento e da harmonia civil, mas também das prostitutas

Identificada com: murtas, cisnes, pombas

Templos, oráculos e santuários: em Afrodísias (a cidade de Afrodite, na Ásia Menor), na Acrópole de Corinto, os templos em Roma de Vênus Genetrix e de Vênus e Roma

O poder de Afrodite é irresistível...

Ela se move pelo ar, habita na

onda do mar, planta a semente e traz

aquele amor do qual todos nós nesta terra nascemos.

EURÍPIDES, HIPÓLITO, 445ss.

Em certo sentido, Afrodite está entre os deuses mais antigos, pois ela faz parte da geração anterior a Zeus. Ademais, todos os deuses (com três exceções, das quais trataremos adiante), como os mortais, estavam

sujeitos à sua influência. Como muitos amantes incompatíveis e desafortunados podem testemunhar, Afrodite é perfeitamente capaz de usar seus poderes de modo pernicioso, ou mesmo malicioso.

O cinturão de Afrodite tornava suas usuárias irresistíveis a quem quer que elas desejassem seduzir, e o espelho de Afrodite, com o cabo em forma de cruz, permanece, ainda hoje, como símbolo para seu gênero. Sua mão é quase onipresente nos mitos da Grécia e de Roma, e Zeus, com frequência, atribui seus galanteios à influência de Afrodite (embora o Júpiter romano fosse um tanto mais circunspecto em sua conduta). De longe, a representação mais famosa de Vênus/Afrodite é uma estátua danificada de dois mil anos, no Louvre, conhecida como *Vênus de Milo*.

Não é necessário procurar muito antes de encontrar Afrodite ainda hoje: por exemplo, no céu noturno, já que Afrodite é Vênus, a estrela vespertina. Como Vênus – o nome que Afrodite adotou de uma deusa romana menor da fertilidade –, a moça não é apenas um planeta, mas também uma safra de doenças vexatórias espalhadas pelo ato do amor. Como Porné, a encarnação do amor carnal, suas representações (*porne graphe*) têm atraído a atenção excitada de censores ao longo dos tempos, enquanto alimentos que supostamente aumentam o desejo sexual (por exemplo, ostras) são afrodisíacos. A moça aparece em lugares inesperados, como em conexão com a Adônis vermelho-sangue, que representa os restos mortais de seu amante, o belo moço Adônis, morto enquanto caçava. Béroe, a filha de Adônis e Afrodite, tornou-se Beryut – a cidade conhecida hoje como Beirute.

Afrodite teve um romance ilícito com Ares, o deus da guerra (pois amor e guerra são emparelhados com frequência). Dois dos filhos daquele namorico, Deimos e Fobos (Pânico e Medo), ainda circundam seu pai celestial, que os romanos chamam Marte. Fobos é ainda encontrado amiúde na terra em centenas de aspectos, desde a

ablutofobia (o medo de tomar banho ou de se lavar) até a zoofobia (o medo de animais).

Afrodite também teve um filho com Hermes (que era Mercúrio para os romanos), e essa criança recebeu uma junção dos nomes de seus pais – Hermafrodito (cf. p. 101). Outro filho (com paternidade em disputa) foi o infeliz Príapo (cf. p. 101), cuja inabilidade de consumir sua irresistível luxúria o deixou maciçamente superdotado. (Ele perseguiu tão apaixonadamente uma ninfa chamada Lótus que os deuses a transformaram na flor de mesmo nome.)

A Guerra de Troia ocorreu, ao menos em parte, porque Afrodite provocou o amor de Páris por Helena (cf. p. 177). Afrodite tinha um interesse próprio no conflito, porque seu filho com um mortal chamado Anquises era um guerreiro troiano. Esse filho, Eneias, mais tarde fugiu de Troia em chamas, depois da vitória grega. Seus descendentes fundaram a cidade de Roma, e,



Museu do Louvre, Paris
A icônica Vênus de Milo.

dentre os descendentes de Anquises e Afrodite, estavam elencados os Césares da famosa família Juliana de Roma.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

AFRODITE (VÊNUS)



Não é surpresa que Vênus (Afrodite) seja uma favorita de muitos artistas. Duas famosas representações de seu caso com o belo mortal Adônis são *Vênus e Adônis* (c. 1560), de Ticiano, e *Vênus e Adônis* (da década de 1630), de Rubens. Vênus e Marte são geralmente colocados como par: por exemplo, para um efeito divertido em *Vênus e Marte* (c. 1485), de Botticelli, no qual pequenos faunos brincam com a lança de Marte desmaiado, enquanto Vênus, totalmente vestida, observa. Eles também aparecem em *Vênus, Marte e Cupido* (1490), de Piero di Cosimo; em *Marte e Vênus, alegoria da paz* (1770), de Louis Jean François Lagrenée; e, de certo modo explícito, em *Marte e Vênus surpreendidos pelos deuses* (1610-1614), de Joachim Wtewael, e em *Marte e Vênus unidos em amor* (1570), de Paolo Veronese.

≡ HÉSTIA (VESTA), DEUSA DOMÉSTICA ≡

Pais: Crono (pai), Reia (mãe)

Cônjuge: nenhum

Amantes importantes: nenhum

Filhos: nenhum

Aspecto primário: deusa da lareira

Aspecto menor: felicidade doméstica

Identificada com: frutas, óleos, vinhos, vacas de um ano de idade

Templos, oráculos e santuários: na lareira de cada casa, no centro cívico das cidades gregas, no santuário de Vesta, em Roma



Héstia, nos altos lares de todos, tanto dos deuses imortais e dos homens que andam sobre a terra, ganhaste morada sempre existente e a mais alta honra: gloriosa é tua porção e teu direito. Pois sem ti mortais não têm banquete, em que alguém derrame devidamente o doce vinho em honra a Héstia por primeiro e por último.

“HINO HOMÉRICO A HÉSTIA”, 2.1-6.

Héstia era a filha mais velha de Crono (cf. p. 17) e, paradoxalmente, a mais jovem, já que foi a última a ser regurgitada. “Héstia vem primeiro” era a regra dos gregos e romanos. Em parte por causa de sua posição de mais velha, ela precedia todos os outros deuses em sacrifícios rituais, e também porque Héstia representava o lar e a família.

Como representante da paz e da conciliação, Héstia, voluntariamente, cedeu seu lugar dentre os deuses olímpicos (geralmente para Dioniso, embora nem todas as culturas greco-romanas tivessem os mesmos deuses em seus panteões) para manter o número sagrado de olímpianos como doze. (Por acaso, o sagrado número de doze também explica o número de estrelas na bandeira da União Europeia). Héstia tem um lugar mais fixo na religião grega e romana do que na mitologia, pois a deusa da lareira raramente vagueava para longe de casa. Seu fogo, entretanto, viajava: quando cada cidade grega estabelecia uma nova colônia, eles levavam consigo o fogo sagrado de Héstia para ser alimentado em seu novo lar.

Como Vesta em Roma, ela mantinha ardente o fogo doméstico da nação, e era considerado uma grande má-fortuna ao estado se seu fogo se extinguísse. Em razão disso, um colegiado de moças chamadas



Héstia como a romana Vesta.

Virgens Vestais era encarregado de preservar seu culto e manter o fogo sagrado aceso em seu santuário.

De forma nada surpreendente, dado seu papel como protetora de um lar feliz, os esperançosos fundadores de várias cidades americanas deram o nome de Vesta a seus municípios, e a associação de Vesta com o fogo permanece ainda hoje numa marca popular de fósforos.

⚡ ZEUS (JÚPITER), ⚡

REI DOS DEUSES

Pais: Crono (pai), Reia (mãe)

Cônjuge: Hera

Amantes importantes: Leto, Leda, Maia, Sêmele, Io, Europa, Deméter, Métis, Ganimedes, Dânae, Mnemosine, Têmis e Alcmena, dentre outras

Filhos de alguma notabilidade: Atena (Minerva), Perséfone, Órion, as Musas, Ares (Marte), Apolo, Ártemis (Diana), Héracles (Hércules), Dioniso (Baco), Hebe (deusa da juventude), Perseu, os Dióscuros, Minos de Creta

Aspecto primário: rei dos deuses

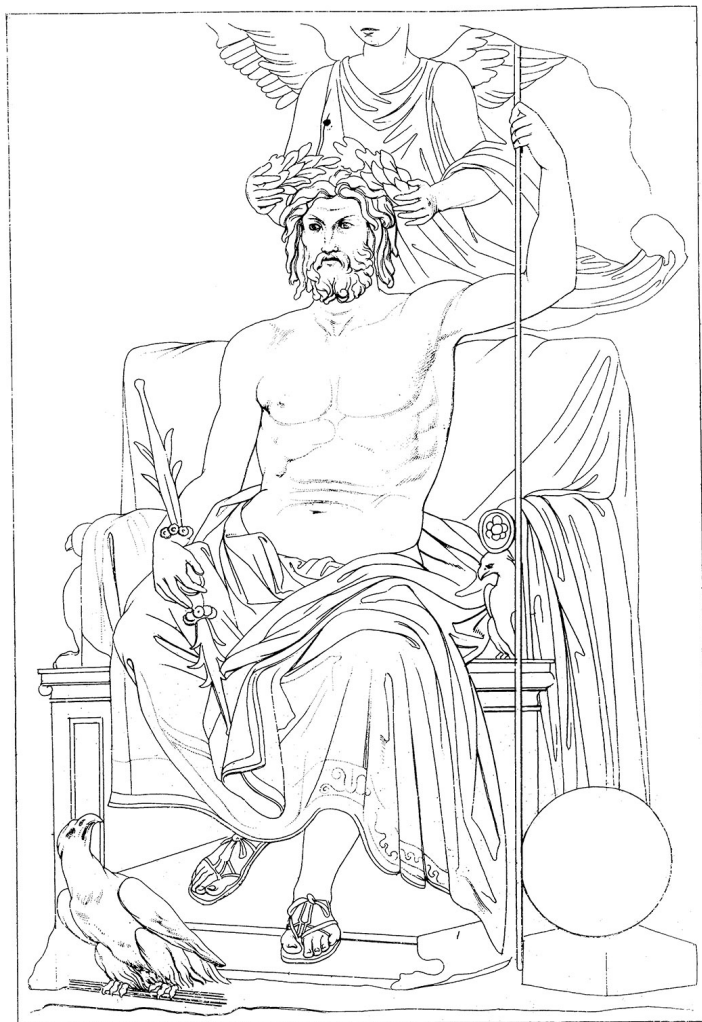
Aspectos menores: senhor das tempestades, juntador de nuvens, protetor dos estrangeiros, garantidor dos juramentos, carrasco dos mentirosos, protetor de Roma, expedidor de prodígios, mantenedor de exércitos

Identificado com: raios, águias, carvalhos

Templos, oráculos e santuários principais: o templo de Júpiter Capitolino em Roma, o templo de Zeus em Olímpia, o oráculo de Zeus em Dodona

*Minha criança, o trovejante Zeus mantém o fim de tudo em suas mãos
e dispõe tudo conforme seu desígnio... nós, humanos, vivemos um dia
após o outro e pouco sabemos do que ele guarda.*

SEMÔNIDES DE AMORGOS, *LÍRICAS*, 2.1.



O poderoso Zeus com seu raio e sua águia, coroado pela vitória.

É apenas em parte verdadeiro que Zeus era o pai dos deuses olímpicos. Certamente, ele era “pai” no sentido de *paterfamilias*, chefe da casa. Mas ele era irmão de outros deuses, incluindo sua esposa Hera (Juno), Poseidon (Netuno) e Hades (Plutão). Nem Poseidon nem Hades respeitavam muito seu irmão mais jovem, já que, como aponta Poseidon, cada um dos três se tornou senhor de seu reino por puro acaso:

Zeus pode ser forte, mas excede se me ameaça com violência, pois sou de mesma estatura.

Nós, três irmãos que Reia pariu para Crono – Zeus, eu próprio e Hades que reina abaixo –, tomamos, cada, uma parte igual quando céu e terra foram divididos. Tiramos a sorte, e o acaso me deu minha eterna morada no mar, a Hades, o reino infernal, e a Zeus, o céu e as nuvens. A terra e o poderoso Olimpo são comuns a todos, e Zeus não pode me dizer aonde ir... Como ele se atreve a me ameaçar como se eu não tivesse importância? Se falar mais alto, que o faça com seus filhos e filhas, que devem obedecê-lo.

HOMERO, ILÍADA, 15.191ss.

Deus dos céus, Zeus foi, desde os tempos mais remotos, um deus das condições climáticas, e seu epíteto “juntador de nuvens” se manteve com ele até a era clássica. Além disso, como líder da revolta contra Crono, Zeus foi também aceito como o rei dos deuses (embora com ressentimento por parte de Hades e Poseidon), e, assim, era responsável por manter a ordem no Olimpo – e, conseqüentemente, por todo o cosmo.

Como as cidades antigas estavam sujeitas a surtos periódicos de desordem, as autoridades da cidade eram fervorosas em suas preces a Zeus Políade, o senhor das cidades. Na vida cotidiana, Zeus era o senhor da hospitalidade, e os viajantes e estrangeiros eram bem-vindos em seu nome. Claro, ninguém cultuava o rei dos deuses com mais entusiasmo do que aqueles dedicados seguidores da disciplina e da ordem, os romanos. Para eles, Zeus era Júpiter *Optimus Maximus*, Júpiter o Melhor e Maior, que representava tudo o que era correto e cultuável no cosmo.

Foi sob as águias de Júpiter que as legiões espalharam a versão romana da civilização pelo mundo mediterrâneo e além. Faz sentido que, hoje, o maior de todos os planetas do sistema solar seja nomeado Júpiter, o mais poderoso de todos os deuses.

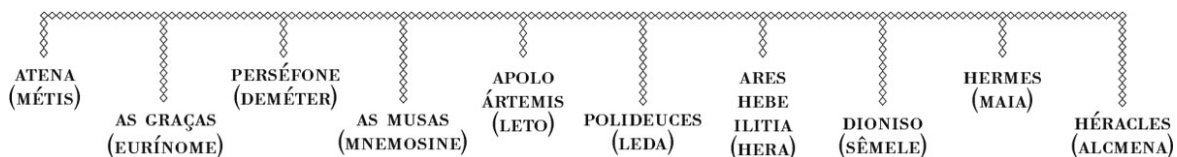
Zeus antes de Hera

Como os gregos e os romanos, os deuses não eram polígamos, e, como os gregos e os romanos, os deuses machos acreditavam firmemente que a fidelidade conjugal se aplicava a suas esposas, e não a si próprios. Até o momento em que se estabeleceu com Hera, Zeus já estava bem acomodado em seu papel de “papai Zeus”, com um prolífico número de rebentos. Apesar dos maiores esforços de sua esposa, o casamento quase não dificultava sua impetuosa promiscuidade.



*Museu do Louvre, Paris
Cortejo, estilo olímpico: Zeus e amoratrix.*

OS FILHOS IMORTAIS DE ZEUS (NOME DA MÃE EM PARÊNTESES)



Zeus primeiro se uniu a **Métis**, a personificação do pensamento, e precisou ser ligeiro para se esquivar do Princípio de Neoptólemo e evitar ser deposto pelo filho dessa união (cf. p. 19 e p. 79). Depois foi com **Têmis**, a personificação da tradição e da boa conduta. Dentre suas filhas está Irene (Paz). Então veio **Eurínome**, a mãe (dizem alguns) das três Cárites ou Graças (Brilho, Festividade e Alegria).

A próxima consorte era a irmã de Zeus, **Deméter**, de quem nasceu Perséfone.

Então a titã **Mnemosine** (memória), de quem nasceram as Musas, as quais, incluindo a dança, o teatro e a poesia, têm sido a fonte da criatividade humana e têm testemunhado seus melhores frutos preservados em templos dedicados à sua inspiração: os museus.

Hera era uma séria pretendente, se já não fosse a esposa, quando Zeus começou seu namoro com **Leto**, (sobre quem, oportunamente, sabemos pouco, pois Leto significa “a escondida”). Quando esta ficou grávida de Zeus, Hera tentou impedir que ela desse à luz, tanto na terra quanto no mar. Entretanto foi encontrado, por fim, um lugar conveniente na sagrada Delos, no Egeu, que (alega-se), sendo uma ilha flutuante, não estava nem em terra nem no mar. E foi ali que nasceu o olimpiano Apolo. Leto também deu à luz Ártemis (Diana), deusa virgem da caça, e isso colocou Leto numa posição acima de Hera, que tinha gerado para Zeus apenas um olimpiano, o petulante e sedento de sangue Ares, deus da guerra.



Apolo (com a lira) entre sua mãe e Ártemis (com o leopardo).

Os flertes de Zeus continuavam a toque de caixa – de fato, a criação da mulher abriu para ele um mundo todo novo de aventuras extraconjugais. Muito do que decorreu das inúmeras seduições de Zeus e da reação vingativa de Hera moldou o mundo da mitologia e, assim, o mundo moderno.

≈ HERA (JUNO), A BELA ≈

Pais: Crono (pai), Reia (mãe)

Cônjuge: Zeus (Júpiter)

Amantes importantes: nenhum

Filhos: Ares (Marte), Hefesto, Ilitia, Hebe

Aspecto primário: consorte de Zeus

Aspectos menores: protetora do casamento, guardiã das mulheres, Juno admoestadora

Identificada com: pavões, cucos, romãs

Templos, oráculos e santuários: o templo de Hera próximo a Argos; o templo de Hera em Agrigento, na Sicília; o templo de Juno Moneta em Roma

Hera, rainha do céu, filha do poderoso Crono.

HOMERO, ILÍADA, CANTO 5.

Hera, a eterna e sofredora esposa de Zeus, não podia retaliar diretamente contra seu marido pelas infidelidades dele e, assim, descontava nas desafortunadas amantes, muito embora elas dificilmente estivessem em posição de recusar o rei dos deuses. É possível transpor o caráter de Hera para os exemplos de desequilíbrio entre os sexos no mundo real, nos quais, por exemplo, mestres se impõem contra moças escravas em sua propriedade doméstica, e as moças podem ser punidas pela esposa ciumenta por sofrer o que ambas não tinham o poder de evitar.

O nome de Hera pode ser traduzido aproximadamente por “Dama” e, provavelmente, vem da mesma raiz que o masculino “herói”. Enquanto Zeus é simbolizado pela águia, Hera, a rainha dos deuses, é representada pelo orgulho e pela ostentação do pavão. Apesar de sua posição na realeza, ela está bastante subordinada a Zeus, e ele, certa vez, a puniu, pendurando-a da abóbada celeste com bigornas acorrentadas aos tornozelos por sua vingativa perseguição contra o filho dele, Héracles.



*Uma Hera romana
de aparência
severa.*

A SEDUÇÃO DE HERA



Hera era a divindade padroeira da cidade de Argos, e a lenda conta que Zeus a seduziu nos bosques próximos àquela cidade. Usando seus talentos como um deus do clima, ele criou uma chuva

conveniente e apareceu para Hera como uma ave cuco encharcada e aflita. Hera pegou a ave e a colocou em seu colo para aquecê-la, e Zeus, estando onde desejava, imediatamente, assumiu sua forma normal e se aproveitou totalmente da situação – embora, de acordo com os argivos, Hera tenha conseguido restaurar sua virgindade ao se banhar numa fonte sagrada próxima à cidade, algo que ela tornou habitual todo ano.

Gamélion, o mês consagrado à rainha de Zeus, tornou-se um favorito para casamentos na Atenas antiga, e, como Juno, a deusa sorria para muitas noivas que se casavam em seu mês de junho. Hera era uma esposa fiel a Zeus, todos os que tentaram seduzi-la encontraram um fim sangrento. Sua dedicação a um casamento disfuncional a tornou protetora da instituição como um todo, e as noivas gregas e romanas, com frequência, recebiam maçãs como presentes, uma simulação das maçãs de ouro dadas a Hera em seu casamento pela avó Gaia, ou romãs, fruta também associada à deusa. Em seus diferentes aspectos de virgem, esposa e viúva, Hera cobria toda a gama do que se esperava de uma nobre antiga e era vista como protetora de seu gênero como um todo.

A FORMAÇÃO DA VIA LÁCTEA



Enquanto outros deuses têm planetas nomeados em sua honra, Hera tem direito a uma propriedade extraterrestre maior. Héracles – Hércules para os romanos – era filho de um adultério de Zeus e foi, por conseguinte, perseguido por Hera de forma selvagem – muito embora (talvez numa tentativa de evitar a ira da deusa) a criança fora nomeada “Glória de Hera”. De acordo com uma versão do mito, Zeus, certa vez, ludibriou Hera para que amamentasse o infante Héracles, a fim de torná-lo imortal. Quando descobriu o embuste, Hera arrancou com violência a criança de seu peito, deixando um jorro pelo céu que ainda é chamado “Via Láctea”. O incidente foi ilustrado, mais tarde, por Rubens em sua pintura *O nascimento da Via Láctea* (c. 1637).

Para uma infeliz ninfa, Zeus designou a tarefa de desviar a atenção de Hera e, assim, convencê-la com sua conversa de que ela não deveria procurar saber que seu infiel marido havia saído para prevaricar. Hera descobriu a artimanha e amaldiçoou a ninfa para que fosse apenas capaz de repetir o que lhe fosse dito. A ninfa, Eco, tem feito seu trabalho desde então.

Como o olímpico Ares (Marte), os outros filhos de Hera com Zeus eram Hebe, a deusa da juventude; e Ilitia, filha que se tornou a deusa do trabalho de parto. Nisso havia certa simetria, pois, em geral, se reconhecia que um homem saindo em campanha sob a égide de Ares suportava dores e riscos proporcionais àqueles que uma mulher grávida sofria sob Ilitia. Hera também teve um filho sozinha, sem intervenção masculina, chamado Hefesto (Vulcano), o ferreiro, o deus dos artesãos, que era, ironicamente, malformado, feio e coxo, e, portanto, desprezado por sua elegante e bela mãe. No fim das contas, entretanto, por meio de sua inteligência e força de caráter, Hefesto mostrou que era muito capaz de se defender sem claudicar, ao menos no sentido metafórico.

Durante a Guerra de Troia, Hera foi uma resoluta apoiadora dos gregos e até desafiou o poderoso Zeus por sua causa. Mais tarde, ela perseguiu de forma vingativa Eneias e os demais sobreviventes do povo troiano. Foi somente depois de ser apaziguada que permitiu aos refugiados se estabelecer na Itália e fundar a raça romana. Enquanto Juno, Hera tomou sua posição no Monte Capitolino como consorte de Júpiter e a maior deusa de Roma. A casa da moeda no templo de Juno Moneta, no capitólio romano, nos deu a palavra “moeda”.

≡ POSEIDON (NETUNO), O TREME-TERRA ≡

Pais: Crono (pai), Reia (mãe)

Cônjuge: Anfitrite

Amantes importantes: Cênis, Etra, Deméter (Ceres), Álope, Teofane, Tiro, Medusa, Amimone

Filhos: Tritão, Teseu, Pélias, Neleu, Náuplio, Árion, Polifemo

Aspecto primário: deus do mar

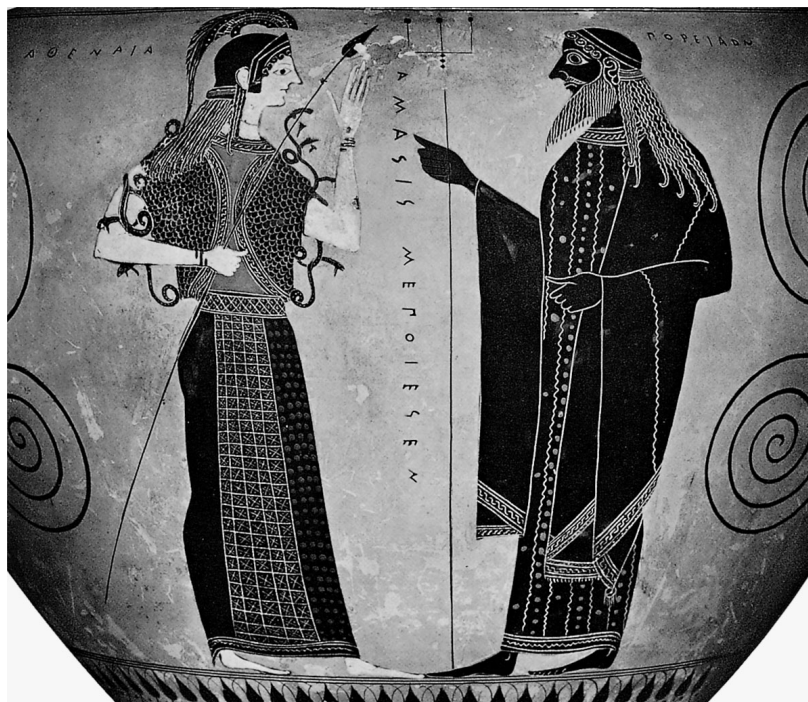
Aspectos menores: treme-terra, senhor dos cavalos

Identificado com: cavalos

Templos, oráculos e santuários: o templo de Poseidon em Súnion, próximo a Atenas; o templo de Poseidon em Posidônia (Pesto), na Itália; o altar a Netuno no Circo Flamínio, em Roma

Poseidon, o Grande Deus, que move a terra e o mar infértil... dupla a tarefa que os deuses te deram, ser o domador de cavalos e o salvador de naus.

“HINO HOMÉRICO”, 2.1ss.



Poseidon compete com Atena pelo patronato de Atenas.

Como seus irmãos e suas irmãs (com exceção de Zeus), Poseidon, provavelmente, foi engolido por Crono assim que nasceu. Há um elemento de dúvida, porque existe uma tradição à parte em que Poseidon, como Zeus, haveria escapado à deglutição, sendo criado em segredo. De acordo com essa versão dos eventos, assim como Zeus fora substituído por uma pedra, Poseidon teria sido substituído por um potro e crescido na Ilha de Rodes, juntando-se, depois, a seu irmão mais novo na revolta contra Crono.

Poseidon abordava seu papel como deus do mar com considerável entusiasmo, tomando como consorte a deusa do mar Anfitrite e construindo para si um palácio de ouro e pedras preciosas no fundo do mar. Ele é associado ao tridente (literalmente “três dentes”), uma lança de pescador feita pelos Ciclopes que ele tomou como símbolo. Poseidon poderia ser majestoso e inspirar admiração ou ser violento e caprichoso – atributos que compartilha com seu domínio aquático. Ele protegia seu reino de forma zelosa contra a interferência de outros deuses e não tolerava intromissão nem mesmo de Zeus, cuja autoridade alhures ele reconhecia com rancor. Não gostava dos troianos, mas, ainda assim, certa vez, impediu Hera de usurpar seus privilégios e afundar as naus deles.

A COMPETIÇÃO POR ATENAS



Poseidon perdeu para Atena quando disputaram pelo patronato de Atenas. A deusa ofereceu aos cidadãos a oliveira e as artes do cultivo. Poseidon golpeou a rocha com seu tridente e fez surgir uma fonte. Contudo, como ele era um deus do mar, a água da fonte era salgada e não muito útil. Os homens de Atenas preferiam Poseidon (suspeitando que o deus do mar seria um mau perdedor), mas as mulheres optaram maciçamente por Atena, e a opinião delas prevaleceu. Conforme esperado, quando soube do resultado, Poseidon puniu os atenienses com um terrível dilúvio.

Poseidon se tornou o patrono não apenas da cidade de Corinto, mas de todo o Istmo (cercado como é por dois mares); no entanto, perdeu o patronato de Argos para Hera. Como ocorrera com a perda do patronato de Atenas (cf. o box anterior), Poseidon levou a derrota para o lado pessoal: ainda mais porque Argos havia sido fundada por seu filho Náuplio, que ele gerara com a ninfa Amimone. (Outros dentre a horda de filhos de Poseidon incluem Teseu, o matador do Minotauro; e Polifemo, o ciclope de um olho cegado por Odisseu.)

Como a maioria dos deuses machos maiores, Poseidon tinha uma libido desinibida e uma complexa vida amorosa. Medusa, que havia sido uma bela moça, tornou-se um monstro depois que Atena, ultrajada, a puniu por fazer amor com Poseidon no chão de seu templo. Outra amante, Teofane, foi seduzida por Poseidon sob a forma de um cordeiro – e seu rebento foi também um cordeiro, embora com velo de ouro (cf. p. 136). Refletindo a natureza arbitrária e ingovernável do mar, Poseidon era extremamente despreocupado com tabus, seja de estupro ou de incesto. Certa vez, ele seduziu sua própria neta e violentou uma bela jovem chamada Cênis (posteriormente, ele lhe concedeu o desejo de se tornar macho, para que ela nunca mais sofresse tal experiência). Ele rompeu ambos os tabus simultaneamente quando violentou sua irmã Deméter (a Ceres romana) disfarçado de garanhão depois que ela se refugiara dele se disfarçando de égua numa manada de cavalos.

Cavalos são um tema recorrente relacionado a Poseidon, a ponto de o deus ser, às vezes, chamado “Poseidon dos cavalos”. O sacrifício de um cavalo no mar era considerado pelos gregos e romanos um modo seguro de ganhar o favor do deus. O favor de Poseidon era muito importante, pois ele era não apenas o senhor do mar, mas também o sacudidor da terra. Por vezes, ele combinava os dois papéis ao estremecer as cidades

com um violento terremoto e, em seguida, com um devastador tsunami marítimo, varrendo quaisquer sobreviventes.



Para os romanos, Poseidon se tornou Netuno por meio da fusão com o deus etrusco do mar Nethuns. No mundo moderno, ele é o planeta Netuno, e, agora que seu irmão Hades, como Plutão, foi demovido do *status* de planeta, ele é o planeta que ocupa a posição mais afastada do sistema solar. Tritão, o filho com cauda de peixe de Netuno e Anfitrite (ilustrado anteriormente), é, atualmente, uma das luas daquele planeta.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

POSEIDON (NETUNO)



Jacobsz van den Valckert mostra Netuno como um deus do cavalo em *Netuno sobre um cavalo* (c. 1610), enquanto *O triunfo de Netuno* (1634), de Nicolas Poussin, e o mural *O casamento de Poseidon e Anfitrite* (1802-1805), de Felice Giani, mostram o deus em seu ambiente marinho mais familiar.

⌘ HADES (PLUTÃO), SENHOR DOS MORTOS ⌘

Pais: Crono (pai), Reia (mãe)

Cônjuge: Perséfone

Amantes importantes: Minta, Leuce

Filhos: as Fúrias

Aspecto primário: deus do mundo subterrâneo

Aspectos menores: o invisível, o rico, o anfitrião de todos

Identificado com: ovelhas negras, ciprestes, narcisos

Templos, oráculos e santuários: o templo de Hades em Élis; o templo de Plutão em Duga (moderna Tunísia); o Necromanteion, “o oráculo dos mortos” às margens do Rio Aqueronte, no noroeste da Grécia



Hades, o senhor de muitos, sinistro mestre do mundo subterrâneo.

E a terra se abriu escancarada na planície... e o Senhor, o Anfitrião de Muitos, com seus cavalos imortais surgiu... o filho de Crono, aquele que tem muitos nomes.

Hades é o deus que rege o mundo subterrâneo, um reino do qual seu nome se tornou sinônimo. O nome significa “o oculto”, pois Hades possuía um elmo que o tornava invisível a todos – mesmo a seu pai Crono, tornando a ajuda de Hades crucial para a ascensão de Zeus ao poder. Embora regesse o mundo subterrâneo, Hades não era Tânatos (Morte), que era um dos filhos da Noite (cf. p. 16).

Há poucos templos a Hades, e ele nunca teve muitos adoradores, pois não tinha interesse nos vivos. De todo modo, rei ou camponês, ateu ou adorador, Hades apanhou-os todos no fim.

Hades era uma divindade ctônica (que significa “da terra”), pois seu reino, ainda que não estivesse propriamente sob a terra, era, sem dúvida, acessado a partir do subterrâneo. O próprio Hades era friamente imparcial, raramente injusto e, com certeza, não era mau. (Do mesmo modo, os *daemones*, embora criaturas de grande poder, não são demônios conforme se entende hoje.) Assim como não é Inferno, o reino de Hades também não é exatamente Tártaro, aquele oposto sombrio de Gaia, mas algo que Hades criou para si – do qual Tártaro é o abismo mais profundo, reservado aos Titãs e a casos especialmente merecedores dentre os humanos (cf. p. 12).



Proserpina (Perséfone) raptada; relevo de Vila Albani, Roma.

Dado que era particularmente má-sorte para os humanos pronunciar seu nome e, assim, fazer Hades se interessar por eles, é normal que haja poucas histórias nas quais o rei dos mortos seja o protagonista.

Hades era uma figura austera, de cabelos escuros e ancião, num carro puxado por cavalos retintos. Assim ele apareceu no mais famoso de seus mitos, quando raptou Perséfone, a filha de Deméter, que, desde então, tem passado parte de cada ano no mundo subterrâneo como sua rainha. Durante esses meses, a mãe de Perséfone, a deusa de tudo o que cresce, faz uma greve, e os campos ficam incultos e a chuva não cai. Assim, como Saturno (o deus romano com quem Hades era com frequência associado), Hades tinha alguma influência no clima e no cultivo. Além disso, muitos desses cultivos recebem um sabor a mais pela Minta, uma ninfa amada por Hades que Perséfone, ciumenta, transformou na menta, uma erva adequadamente ardente.

Hades era uma figura sinistra que poucos queriam invocar (aqueles que o faziam, pela razão que fosse, faziam-no batendo suas palmas no chão). Como muitas almas acabavam em sua intendência, ele era chamado, eufemisticamente, de *plutos*, “o rico”, o nome adotado pelos ultrastuperciosos romanos. No mundo moderno, essa versão sofreu mutações por meio do planeta, numa manifestação inesperada do deus como um burlesco cão de desenho animado.

Hades é mais bem conhecido, hoje, a partir do metal que carrega a versão romana de seu nome. Os que fazem plutônio escolheram chamá-lo assim porque não apenas está dentre os venenos mais mortíferos conhecidos ao homem, mas também é a substância mais capaz de transformar Gaia em outro Tártaro.

⌘ DEMÉTER (CERES), A DEUSA DO VERDE ⌘

Pais: Crono (pai), Reia (mãe)

Cônjuge: nenhum

Amantes importantes: Poseidon, Zeus, Iasion

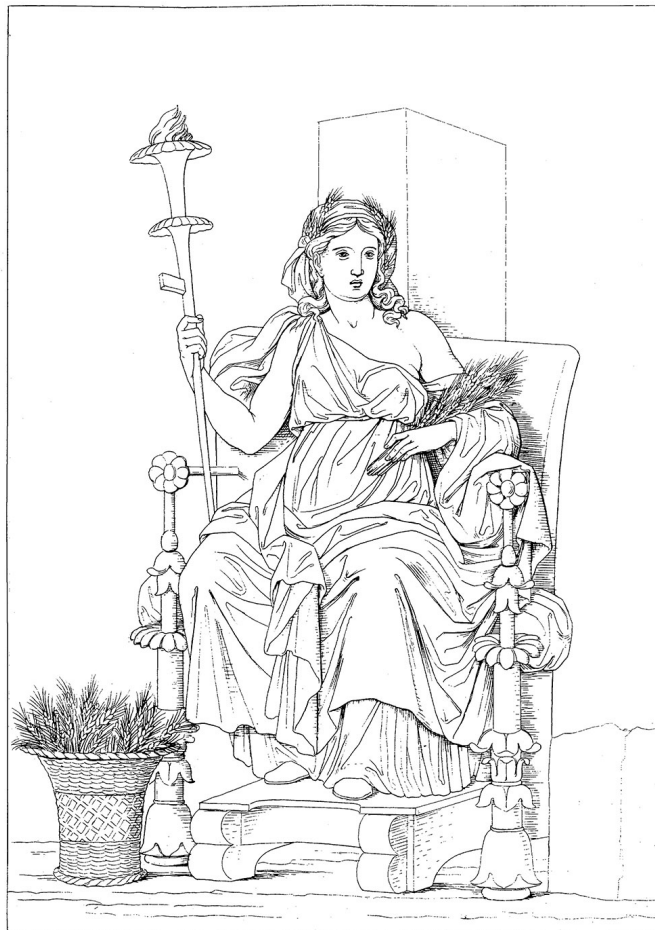
Filhos: Perséfone, Árion, Plutão, Boões (Filomelo)

Aspecto primário: deusa das plantas e das frutas

Aspectos menores: deusa da agricultura, da fertilidade e dos recém-casados

Identificada com: grãos, porcos, frutas, papoulas

Templos, oráculos e santuários: o local dos Mistérios em Elêusis, o templo de Ceres em Pesto, o templo de Deméter em Naxos



Deméter com seu cetro e festão de grãos



Deméter de ricos cabelos...
senhora da dourada
espiga e das gloriosas frutas.
“HINO HOMÉRICO A DEMÉTER”, 2.2SS.

Deméter é uma deusa muito antiga, cultuada muito antes que os doze olimpianos fossem canonizados, e isso é refletido em seu nome, uma forma antiga das palavras “terra-mãe”. Com Héstia, era uma das três filhas de Crono, e, embora seja uma das grandes deusas do panteão antigo, passava pouco tempo no Olimpo, preferindo vagar pela terra. Ela, geralmente, fazia isso numa variedade de disfarces, já que seus privilégios oficiais eram um tanto conspícuos – era uma deusa brilhante numa carruagem puxada por dragões.

Uma das responsabilidades especiais de Deméter era assegurar que os grãos crescessem de semente a uma safra totalmente madura, e, de fato, Deméter tem cabelo loiro cor de trigo. Seu único romance com um mortal ocorreu num campo arado três vezes, e um dos rebentos dessa união foi elevado aos céus como a constelação Boötes, o boieiro.

Os mistérios eleusinos de Deméter eram celebrados próximo a Atenas. Os iniciados nos mistérios estavam terminantemente proibidos de falar o que viam.

Tanto os atenienses quanto os sicilianos afirmavam ter sido os primeiros a quem Deméter ensinara a arte do cultivo de grãos, e, como um bônus, Deméter também dera aos atenienses a figueira; os figos de Atenas eram, em geral, considerados superiores a quaisquer outros no mundo antigo. Os romanos conheciam Deméter como Ceres, e, ainda hoje, milhões pelo mundo comungam com a deusa ao derramar leite em seu cereal matinal.

Na astronomia, como seu genro Pluto, Ceres é um planeta anão, o maior no cinturão de asteroides. De forma adequada, o símbolo para Ceres é uma foice.

O mais famoso dos mitos associados a Deméter é o de sua procura pela filha Perséfone (Proserpina para os romanos), que fora raptada por Hades. Contam-se muitas histórias das peregrinações de Deméter durante sua procura, incluindo uma na qual ela foi violentada por Poseidon sob o disfarce de um cavalo (cf. p. 69). O rapto também revelava o poder de Deméter, pois, se ela não permitisse que algo crescesse na terra (e durante sua itinerância ela não permitiu), então a humanidade pereceria e os deuses não receberiam sacrifícios. Foi essa ameaça que forçou Zeus à mesa de negociação e fez com que Hades libertasse sua cativa.

Entretanto Hades era notoriamente relutante em desistir de qualquer um que adentrasse seu reino sombrio, e isso foi ainda mais intenso no caso de sua relutante e bela esposa. Ele, assim, convenceu Perséfone a comer algumas sementes de romã, pois todos que comessem na casa de Hades estavam fadados a permanecer no mundo subterrâneo para sempre. Por fim, um acordo foi estabelecido, por meio do qual Perséfone permaneceria com Hades durante uma parte do ano, mas, em outra, se juntaria à mãe na terra acima.

A FAMÍLIA AMALDIÇOADA DE TÂNTALO



A história de Tântalo e seus descendentes é um grande subenredo que se estende pela Idade Heroica inteira do mito grego, numa sangrenta e dramática novela televisiva. Tântalo era rei da Lídia, no litoral ocidental de onde, atualmente, fica a Turquia. Enquanto oferecia um banquete para os deuses olímpicos, Tântalo cometeu uma ofensa imperdoável. Servir o filho de alguém à mesa teria sido considerado estranho por qualquer grego, divino ou não, mas servir

o próprio filho como prato principal (em razão de um descuido logístico e da falta de qualquer outro prato de carne) era de um mau gosto apavorante, mesmo que não aparentasse ser o filho. Deméter, preocupada com sua filha desaparecida, distraidamente, mastigou um ombro inteiro.

O menino, chamado Pélops, foi restaurado à vida, embora com uma prótese de marfim no lugar do ombro. Por sua conduta revoltante,

Tântalo foi sentenciado a uma eternidade de fome e sede no Tártaro, em pé submerso até o peito em água, que recuava quando ele tentava bebê-la, e com uvas em frente ao nariz que saíam de seu alcance quando tentava comê-las. (De onde temos a palavra “tantalizar”.) Pélops herdou a Lídia, mas foi expulso de seu reino, em parte pelo Rei Ilo, que havia fundado uma cidade próxima chamada Ílio (Troia). Pélops fugiu para a Grécia, onde ganhou a filha do rei de Élis por vencê-lo numa corrida de carros – ele sabotara o carro do rei de modo tão eficiente que o rei morreu quando o carro quebrou. O condutor, um filho de Hermes, tinha parte na trama. Mas, como pagamento, Pélops o matou.

Embora tenha sido purificado por Hefesto e tenha seguido conquistando a maior parte do sul da Grécia (portanto, o Peloponeso), a inimizade de Hermes era implacável e arruinou as vidas do filho de Pélops – Atreu (incesto, fratricídio e canibalismo); a vida de seus netos – Agamêmnon (assassinato, morte da filha e adultério) e Menelau (Helena e a Guerra de Troia); e de seu bisneto Orestes (matricídio).

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

PERSÉFONE (PROSERPINA)





TATE, LONDRES
PROSERPINA, DE ROSSETTI, UMA
VERDADEIRA RAINHA DO MUNDO
SUBTERRÂNEO.

Perséfone é lembrada na música por *Perséfone* (1933), de Stravinsky. A história foi também captada na pintura por Niccolò dell'Abate no século XVI (*O rapto de Prosepina*); por Dante Gabriel Rossetti (*Proserpina*, 1874, que a mostra comendo a romã); e por Frederic Leighton (*O retorno de Perséfone*, 1891). Em 1621-1622, Bernini produziu *Pluto e Proserpina* em mármore – que, atualmente, pode ser encontrada na Galleria Borghese, em Roma.

Quando sua filha Perséfone vai embora, Deméter fecha a loja e a terra se torna seca e infértil. Mas, quando Perséfone retorna, as chuvas trazem flores abundantes e fertilidade, e a colheita se radica.

OLIMPO: A PRÓXIMA GERAÇÃO

Certos deuses chegaram aos doze grandes celestiais do panteão olímpico por caminhos estranhos e variados. Isso é verdadeiro tanto em relação às versões dadas pelos narradores antigos quanto às conjecturas por vezes mais críveis dos etnógrafos modernos e dos arqueólogos linguistas. O contexto da primeira geração de deuses olímpicos – Afrodite, Zeus, Hera, Poseidon, Deméter e Hades – foi fornecido no capítulo anterior (embora muitos gregos e romanos se sentissem mais confortáveis deixando Hades fora de suas versões do panteão). Os demais deuses olímpicos são filhos dessa primeira geração, muito em função dos esforços infatigáveis de Zeus. Aqui, exploramos as vidas e os mitos dessa segunda geração.

❧ ATHENA (MINERVA), ❧

A DEUSA DE OLHOS GLAUCOS

Pais: Zeus (pai), Métis (mãe)

Cônjuge: nenhum

Amantes importantes: nenhum

Filhos: nenhum

Aspecto primário: deusa da razão

Aspectos menores: deusa do combate, deusa da habilidade e da engenhosidade (Atena Ergane, de onde vem “ergonômico”)

Identificada com: olivas, corujas, gansos (de onde vem a história infantil *Contos de Mamãe Gansa*)

Templos, oráculos e santuários: o Pártenon na Acrópole de Atenas, o templo de Atena Políade (Atena da cidade) em Rodes, o templo da Tríade Capitolina (Júpiter, Juno e Minerva) em Roma



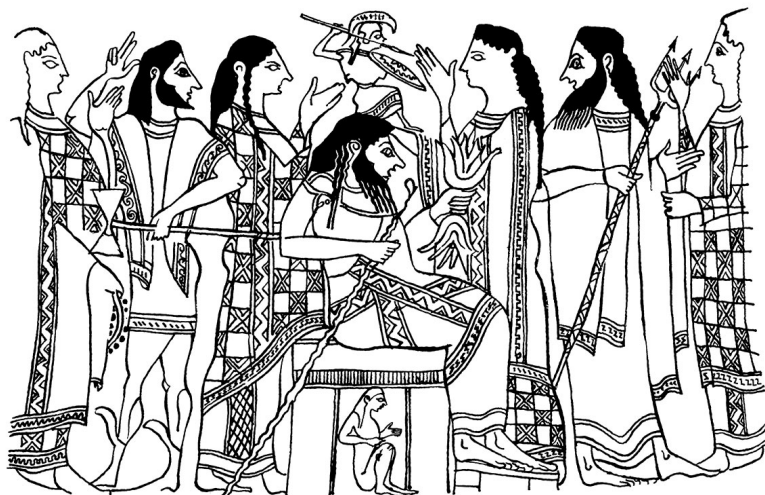
*Atena de olhos glaucos, senhora do conhecimento
e da guerra.*

*Ela teceu um retrato de si própria portando um escudo e, em sua mão,
uma lança... lá mostrando como ela golpeou com sua lança a terra
fértil, da qual um ramo de oliva apareceu.*

“ATENA NO TEAR”, LIVRO 6 DAS METAMORFOSES DE OVÍDIO

De todos os deuses, Atena é a mais razoável, pois nasceu da razão. Enquanto outros deuses representam cegas forças da natureza ou paixões ingovernáveis, Atena reside, principalmente, na mente dos seres humanos, seres civilizados. Como deusa, Atena representa a lógica e a racionalidade, embora em seu aspecto humano ela também seja capaz de partidarismo e inveja. Mas, como Héstitia, Atena é sempre imune a Afrodite.

Métis, a mãe de Atena, era uma filha de Oceano (cf. p. 23) e incorporava o pensamento puramente abstrato. Quando ela se uniu a Zeus, percebeu-se que um filho herdaria o poder do pensamento abstrato de Métis e combinaria isso à aplicação prática de Zeus, possuindo a habilidade de governar o universo. Entretanto essa percepção chegou muito tarde a Zeus, pois Métis já estava grávida. Vimos que, uma vez criada, a vida é divina e, portanto, essencialmente indestrutível (cap. 2 passim). Então Zeus roubou o truque de seu pai e engoliu a criança inteira. Dentro de Zeus, Atena migrou naturalmente ao assento da razão, o cérebro. Lá, ela deu a seu pai uma dor de cabeça de rachar. A parte “de rachar” da dor de cabeça é, aqui, um tanto literal, pois Hefesto descobriu a causa do desconforto de seu padrasto e golpeou a cabeça dele com um machado. Da testa de Zeus emergiu Atena; alguns dizem que totalmente crescida e já vestida com armadura, outros dizem que como uma criança que foi criada por Tritão, o filho de Poseidon.



Museu do Louvre, Paris

O nascimento de Atena, de uma pintura em vaso do século VI a.C.

Hefesto e Atena compartilhavam uma ligação desde sempre: ela como uma deusa da engenhosidade, ele como o patrono dos artesãos. Apenas Hefesto ousou testar quão seriamente Atena levava sua posição de deusa virgem e chegou mais longe que qualquer um, humano ou divino, ao conseguir depositar um pouco de seu sêmen na coxa dela. Atena o limpou de forma desdenhosa, e ele caiu na terra, onde semeou o pai dos atenienses (ou assim afirma o povo daquela cidade). Nenhum outro deus arriscara sua sorte daquele modo, pois, como Atena Prômacos, a deusa é terrível em combate. Ela é também invencível em sua Égide, um escudo talhado em ouro ou revestimento de escudo, ou, ainda, uma couraça de pele de cabra feita para ela por Hefesto (e a qual mesmo Zeus precisava pegar emprestada em momentos críticos). Embora Atena não fosse vingativa (o que não seria razoável), ela poderia ser terrivelmente perseverante. Ademais, Nike (a deusa da vitória, que ainda é seriamente venerada pelos patronos de certa marca de equipamentos de esporte) está sempre perto de Atena, que nunca contempla a derrota. (Numa tradição separada, tanto Atena quanto Nike são filhas do titã Palas, que é a razão pela qual se encontram referências a Atena Palas e Atena Nike.)

ATENA E ARACNE



Enquanto muitas das divindades camaradas de Atena têm uma tendência à impetuosidade, Atena, geralmente, tentava usar a razão antes de se valer de métodos mais arbitrários. Assim, quando uma qualificada tecelã na Ásia Menor afirmou que suas habilidades eram superiores às da própria Atena, a deusa tentou persuadi-la a não perseguir tal presunção – pois, afinal, Atena tinha inventado esse ofício. A mulher se recusou a recuar e, na inevitável competição de tecelagem que se seguiu, produziu um resultado bastante digno.

Isso foi um desafio não apenas contra os esforços de Atena, mas contra os deuses em geral, pois as cenas que ela teceu mostravam os olímpicos em seu lado mais libidinoso e irresponsável. Essa ousada mulher, Aracne, foi transformada numa aranha por desafiar os deuses. Mas Atena não podia negar que Aracne tinha provado seu ponto, e é por isso, como muitas outras pessoas razoáveis, que Atena tem aracnofobia – aversão a aranhas.

Atena se tornou a patrona de Atenas quando seu povo escolheu a dádiva da oliveira em detrimento da fonte salgada de Poseidon (cf. p. 68). Mais tarde, ela ajudou os atenienses a cultivar grãos também. Ela e a cidade se beneficiaram mutuamente, com Atenas vindo a simbolizar as dádivas intelectuais que a Grécia concedeu ao mundo e com os atenienses erigindo o belo templo a Atena a Deusa Virgem (Atena Pártenos), sobre sua Acrópole.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

ATENA (MINERVA)



A disputa com Aracne há muito tem atraído artistas. Velásquez a retratou em seu famoso *Las hilanderas* [“*As fiandeiras*”], de 1657. De modo mais geral, Atena foi retratada por Frans Floris (*Atena*, c.

1560), Paris Bordone (*Atena rejeitando os avanços de Hefesto*, c. 1555-1560), Gustav Klimt (*Palas Atena*, 1898) e Jacques-Louis David (*O combate de Marte e Minerva*, 1771). Na escultura, uma das representações mais notórias é aquela de Atena Pártenos na recriação de seu Pártenon em Nashville, Tennessee.



Museu do Louvre, Paris

Minerva leva a melhor sobre Marte na pintura de Davi.

☪ FEBO APOLO, O DEUS RESPLANDECENTE ☪

Pais: Zeus (pai), Leto (mãe)

Cônjuge: nenhum

Amantes importantes: Sinope, Corônis, Marpessa, Jacinto, Dafne

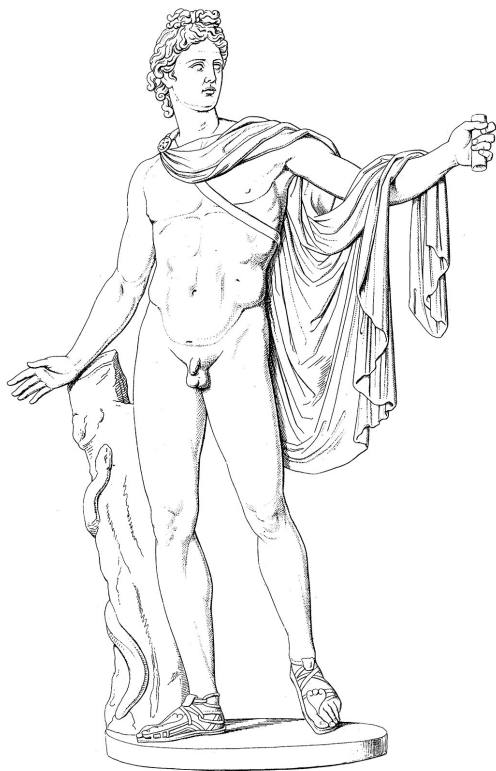
Filhos: Asclépio, Mileto e Lino

Aspecto primário: deus da profecia

Aspectos menores: deus da música e da cura, protetor dos rebanhos e de novas cidades

Identificado com: águias, cobras, corvos, cigarras, lobos, golfinhos, liras, loureiros, número 7 (sua data de nascimento)

Templos, oráculos e santuários: o oráculo de Delfos; o templo de Apolo no monte Palatino, em Roma; a ilha sagrada de Delos



Gravura do Apolo de Belvedere, uma famosa obra-prima da escultura clássica.

*“A lira e o arco recurvo serão minhas mais queridas posses e anunciarei
à humanidade o infalível desígnio de Zeus.”*

*Assim disse Febo, o deus de longos cabelos que atira de longe.
E ele começou a caminhar pelas amplas vias da terra para o fascínio de
todas as deusas.*

“HINO HOMÉRICO A APOLO”, 2.133-2.139.

Conforme descrito anteriormente (cf. p. 62), Apolo nasceu em Delos, gêmeo de sua irmã Ártemis, com quem compartilhou o amor pelo arco e um talento para se desfazer de maneira sanguinária daqueles que o

ofendiam. De muitos modos, Apolo é o mais humano dos deuses, sendo tanto privilegiado como desafortunado, civilizado, mas ainda capaz de um barbarismo tenebroso. Os múltiplos lados de Apolo são também vistos em seu portfólio divino, que abrange diversos aspectos. Ele é o deus da profecia e o patrono das artes, e, embora seja um deus da cura, suas flechas matam por meio de doenças.

Quando adultos, Apolo e Ártemis se ocuparam de refazer os passos de sua mãe quando ela fugira da ira de Hera. No caminho, demonstraram àqueles que negaram santuário a Leto que havia coisas piores do que a desaprovação de Hera – e essas coisas incluíam Apolo e Ártemis. Quem ofendeu Leto em suas viagens foi um dragão chamado Píton (que, mais tarde, emprestou seu nome a uma espécie de cobra enorme). Apolo rastreou Píton até seu covil, uma caverna no Monte Parnaso, e lá a matou. Como Píton tinha o hábito de dar respostas oraculares a partir de sua caverna, Apolo assumiu essa função, e seu oráculo em Delfos, no Parnaso, tornou-se um grande santuário. Ele obteve seus primeiros sacerdotes ao interceptar uma embarcação que carregava homens sagrados de Creta e, disfarçado como um ser aparentando um peixe, forçou-os a seguir para Delfos. O ser pisciforme permaneceu depois que o espírito do deus o abandonou e recebeu o nome da destinação, tornando-se Delphinium – o delfim.

Apolo levava muito a sério seu trabalho como patrono das artes. Ele tomou as Musas sob sua responsabilidade, e, ainda hoje, muitas cidades têm múltiplos santuários a Apolo em odeões – originalmente, templos onde a música e o teatro eram celebrados.

APOLO E MÁRSIAS



Certa vez, Atena começou a tocar a flauta, mas desistiu, porque fazia suas bochechas inflarem de maneira indecorosa. O

instrumento descartado foi encontrado por um sátiro chamado Mársias, que logo se tornou proficiente. Em sua húbris, Mársias desafiou Apolo, deus da música, para uma competição. Embora tanto o deus quanto o sátiro tenham tocado igualmente bem, Apolo foi julgado vencedor, pois conseguia tanto tocar segurando seu instrumento de ponta-cabeça como acompanhá-lo com o canto. Sugeriu-se que houve algum favoritismo por parte das juradas, pois elas eram as Musas, que estavam subjugadas a Apolo. O outro jurado, o Rei Midas (cf. p. 105), registrou um voto dissidente da maioria e foi recompensado por Apolo com um par de orelhas de burro transplantadas em sua cabeça. Mársias sofreu um destino ainda pior, pois Apolo o esfolou vivo por sua presunção – de acordo com Heródoto, a pele esfolada ainda podia ser vista em sua época próximo ao Rio Catarractes, na Frígia, onde se alega que a competição teria acontecido.

Apolo apaixonado

Dafne: Se Apolo não podia ser zombado nem de leve, Eros, outro deus arqueiro, também não. Por ter criticado as flechas débeis do casamenteiro, Apolo foi atingido no coração por uma flecha de Eros que tinha a ponta de ouro. Isso fez com que se apaixonasse desesperadamente pela ninfa Dafne (Loureiro). Mas Dafne havia sido atingida pela flecha de Eros com a ponta de chumbo, o que fez com que ela fugisse das investidas de Apolo até que, incapaz de continuar fugindo, se transformou numa árvore a qual agora tem seu nome (árvore de louro). Ainda assim, Apolo a possuiria ao usar a madeira para fazer sua lira e seu arco, enquanto as folhas da árvore seriam usadas como a guirlanda que coroa os vencedores em competições – embora, diferentemente de Apolo, muitos desses vencedores tenham conseguido, desde então, colher os louros da vitória.

Cassandra: Parece que Eros realmente perseguia Apolo, que continuava a ser azarado no amor. A troiana Cassandra o rejeitou, muito embora ele tivesse dado a ela o dom da profecia. (O rejeitado Apolo alterou o

presente, de modo que Cassandra sempre diria a verdade, mas ninguém nunca a ouviria.)

Sinope: Essa moça, que emprestou seu nome à cidade na Turquia, concordou em se deitar com Apolo se ele lhe desse primeiro o que quer que ela quisesse. Acontece que ela queria permanecer virgem. Em algumas tradições, ela, mais tarde, cedeu, pois seu filho, Siro, é considerado o fundador da raça síria.

Marpessa: Essa moça escolheu um companheiro mortal em lugar de correr os riscos associados ao romance divino.

Corônís: Embora Apolo tenha se deitado com essa mortal, ela se casou com outro. Enfurecido, Apolo matou sua amada e descobriu que ela estava grávida de seu filho. Ele teve que se esforçar extraordinariamente para salvar a criança, que se tornou Asclépio, o deus da medicina (cf. p. 115).

Jacinto: A sorte de Apolo não era melhor com os do sexo masculino, pois ele amava um belo jovem chamado Jacinto. A flor com esse nome nasceu do sangue derramado quando Apolo, acidentalmente, matou seu amado com um disco.

Et al.: Outros amores de Apolo deixaram sua marca no mundo. Um deles, Cirene, fundou uma grande cidade na antiga Líbia, e um filho de outro romance, Mileto, foi fundador de uma famosa cidade grega. Lino, filho de Apolo e uma das Musas, emprestou seu nome a personagens tão diversos como o segundo Papa, um personagem de quadrinhos e o fundador de um sistema operacional de computador bem conhecido. Em anos recentes, Eros deu uma trégua, permitindo que Apolo, sob a forma da décima primeira nave espacial com esse nome, conquistasse Selene, a lua.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

APOLO (FEBO)



Apolo aparece em muitas pinturas, como em *Apolo e Diana* (c. 1526), de Lucas Cranach o Velho; na horripilante *A punição de Mársias* (1570-1576), de Ticiano; e em *Apolo e as Musas no Parnaso* (1630-1631), do erudito Nicolas Poussin. Sua perseguição a Dafne também tem interessado artistas, incluindo Giovanni Battista Tiepolo (*Apolo perseguindo Dafne*, 1755/1760), Robert Lefevre (*Dafne fugindo de Apolo*, 1810), Gustave Moreau (*Apolo e as nove Musas*, 1856) e J.W. Waterhouse (*Apolo e Dafne*, 1908).



Archiepiscopal Castle, Kremsier

*A vívida representação por Ticiano do
esfolamento de Mársias.*

A disputa musical entre Apolo e Mársias inspirou uma animada obra musical de Johann Sebastian Bach intitulada *Der Streit zwischen Phoebus und Pan* [A competição entre Febo e Pan]. Aos 11 anos, Mozart fez uma de suas primeiras e grandes incursões musicais com uma obra intitulada *Apolo et Hyacinthus* [Apolo e Jacinto], 1767.

☾ ÁRTEMIS (DIANA), SENHORA DAS FERAS ☿

Pais: Zeus (pai), Leto (mãe)

Cônjuge: nenhum

Amantes importantes: nenhum

Filhos: nenhum

Aspecto primário: deusa de tudo o que é selvagem

Aspectos menores: deusa da caça, também intimamente associada com Selene, a lua, e Hécate, a deusa feiticeira

Identificada com: a lua, além de cervos e ciprestes

Templos, oráculos e santuários: o templo de Ártemis em Éfeso; o templo de Diana em Baia, na Itália; e qualquer pradaria selvagem



Diana das feras, numa pose virginal com seu arco.

Feroz caçadora, que se deleita em combates nos bosques: veloz na caça, terrível senhora do arco, peregrina da noite, regozijando-se nos prados, altiva e orgulhosa como um homem, generosa na mente, divindade reverenciada, nutriz da humanidade; imortal embora terrena, perdição de monstros terríveis. Bem-aventurada virgem, que os montes de florestas coroados sejam tua morada.

“HINO ÓRFICO A ÁRTEMIS”, 36.

No mundo greco-romano, a caça era um negócio sério. Muito do interior era incauto, e as feras selvagens eram uma ameaça tanto aos homens quanto aos seus cultivos. A caça era, ao mesmo tempo, um esporte, um controle de pestes e uma fonte de carne, e quase todos os que viviam no campo praticavam uma quantidade considerável de caça como parte de suas atividades cotidianas. Os riscos envolvidos não eram desprezíveis. Além de ursos e javalis (que se sobressaíam substancialmente a qualquer caçador), a caça em si apresentava perigos, incluindo o risco de indivíduos empolgados arremessando objetos pontiagudos na direção errada. Não é de surpreender que caçadores precisassem de uma divindade que olhasse por eles, e o trabalho caiu para Ártemis, deusa virgem de todas as coisas selvagens.



Museu do Louvre, Paris

*Ártemis e Apolo mostram a Níobe que os deuses
não são levianamente zombados.*

Ártemis era a irmã gêmea mais velha de Apolo. Quando criança, ela pediu a seu pai, Zeus, para permanecer virgem para sempre e vagar pelos montes com suas ajudantes, as Ninfas, e uma matilha de cães de caça. Semelhante a Apolo, ela tomou o arco como sua arma (o dela fora feito de prata pelos Ciclopes) e, com o irmão, vingava qualquer ofensa à sua mãe. Uma tal Níobe, aparentemente, não tinha ouvido falar da vendeta do par contra aqueles que tinham negado santuário a Leto (cf. anteriormente) e se gabou de ser sete vezes superior à deusa por ter tido sete filhos e sete filhas, enquanto Leto tinha apenas um de cada. Um rápido ataque de arco equilibrou a situação, e Níobe foi deixada sem filhos de qualquer gênero para se gabar.

ÁRTEMIS E ÁCTION



Áction morto por seu próprio cão, sobre um vaso do século V.

Talvez por ser vista como um pouco inferior a alguns dos outros deuses (certa vez, Hera lhe golpeou as orelhas com tanta força que suas flechas caíram da aljava), Ártemis era particularmente sensível se percebesse uma lesa-majestade. Áction, príncipe de Tebas, em certa ocasião, estava num bosque e viu Ártemis se banhando numa fonte. Quando a ultrajada Ártemis descobriu que estava sendo observada, imediatamente, transformou o enxerido príncipe num veado. Áction estava no bosque caçando com seus cães de caça, e, quando os cachorros bem treinados viram o que consideraram sua presa, imediatamente estraçalharam seu antigo mestre em pedaços.

O estrelato de seus seguidores: Plêiades, Calisto e Órion

Plêiades: As acompanhantes de Ártemis eram sete irmãs chamadas Plêiades. Essas moças eram menos bem-sucedidas em manter a virgindade do que sua líder e quase todas tiveram relacionamentos com outros deuses – algumas menos voluntariamente que outras. Maia, a plêiade mais velha, era mãe de Hermes, enquanto Electra, que significa “resplandecente”, ainda está circulando pela terra, pois compartilha seu

nome com o âmbar (“elétron”, do grego *élektron*), que os antigos usavam para gerar faíscas de eletricidade.

Calisto: Bem como as promíscuas Plêiades, outra favorita de Ártemis, Calisto, também foi seduzida por Zeus. Posteriormente, Calisto foi transformada num urso, não se sabe, ao certo, por quem, embora nem Ártemis nem Hera tivessem ficado contentes. Por fim, para sua própria proteção, Zeus deu a Calisto e seu filho um abrigo nos céus, onde ainda podem ser vistos à noite, como Ursa Maior e Ursa Menor. Hoje, Calisto é, também, como outras seduzidas por Zeus – Io, Europa e Ganimedes –, uma lua de Júpiter.

Órion: Ártemis era tão protetora das coisas selvagens quanto uma entusiasmada caçadora. Outro de seus acompanhantes era Órion, que se gabou da intenção de matar cada coisa selvagem na terra. Isso colocou os dois aspectos de Ártemis num duro conflito, que foi resolvido quando Órion foi morto por um escorpião (a responsabilidade por essa morte tem sido colocada sobre vários suspeitos diferentes, incluindo a própria Ártemis). Órion tinha sido outro pretendente das Plêiades e, como elas e Calisto, acabou indo parar nos céus, onde as três estrelas de seu cinturão o tornam uma das constelações mais visíveis enquanto ainda persegue as sete estrelas das Plêiades pelo céu noturno.

Na Guerra de Troia (cf. cap. 8), Agamêmnon, rei dos aqueus, ofendeu Ártemis – que era (como o irmão) uma apoiadora dos troianos – de forma múltipla. Ela tentou evitar que as embarcações gregas navegassem ao lhes negar vento favorável, até que Agamêmnon sacrificasse sua filha Ifigênia. Quando Agamêmnon mostrou sua intenção de prosseguir com o sacrifício, Ártemis a substituiu por um cervo no último momento e tomou Ifigênia sob sua proteção e custódia.

Para os romanos, Ártemis era Diana, e seu templo em Éfeso era uma das Sete Maravilhas do Mundo. Por conta da ilha de seu nascimento,

Ártemis era também conhecida como Ártemis de Delos, ou simplesmente como a forma feminina do nome da ilha – Délia. A transposição romana de Ártemis como Diana permanece como um nome feminino popular, embora Phoebe (a forma feminina do nome Febo de Apolo) seja, atualmente, menos popular do que já fora.

**ARTE E CULTURA POSTERIORES:
ÁRTEMIS (DIANA) E ÁCTION**



Galeria Nacional da Escócia, Edimburgo

*Áction descobre Diana se banhando, como representado por
Ticiano.*

A história de Áction tem atraído um distinto grupo de artistas, incluindo Ticiano (*Diana e Áction*, 1556-1559), Giuseppe Cesari (*Diana e Áction*, 1603-1606) e François Boucher (*Diana saindo do banho*, 1742).

⌘ ARES (MARTE), DEUS DO COMBATE ⌘

Pais: Zeus (pai), Hera (mãe)

Cônjuge: nenhum

Amantes importantes: Afrodite, Pirene, Reia Sílvia, Eos (a aurora)

Filhos: Deimos, Fobos, Cícno, o dragão dos esparciatas, Diomedes, Ixíon, Harmonia, Rômulo e Remo

Aspecto primário: deus do combate

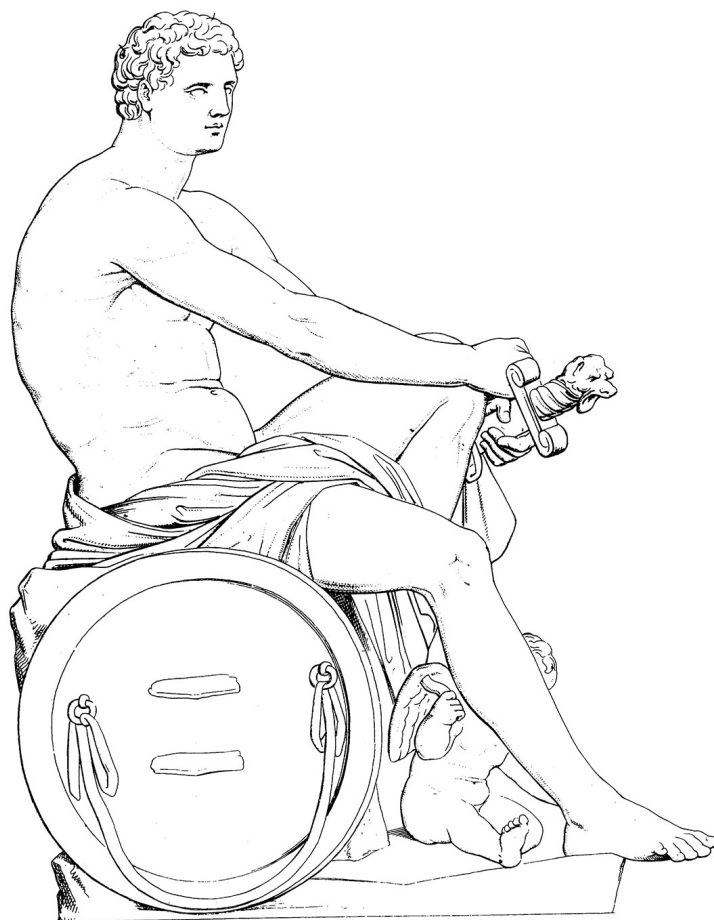
Aspecto menor: nenhum

Identificado com: lanças, pica-paus, urubus, cachorros

Templos, oráculos e santuários: o templo de Marte no fórum de Augusto, em Roma; o templo de Ares em Atenas; qualquer campo de batalha

*É possível que eu seja um servo do senhor Ares, mas ainda assim sou
treinado na arte das Musas e as sirvo também.*

ARQUÍLOCO, MERCENÁRIO E POETA,
SÉCULO VII A.C. (FRAG. 1)



Marte, com um querubim a seus pés; desenho de uma estátua da Vila Ludovisi, em Roma.

Ares e Atena são ambos deuses do combate, mas, enquanto Atena representa a fria estratégia, Ares representa a força cega e violenta. Isso explica por que, quando o par se enfrentou durante a Guerra de Troia, Atena derrotou Ares nas duas ocasiões. Ares estava apoiando os troianos, mas poderia, facilmente, ter apoiado os aqueus, pois, para ele, a batalha e a carnificina eram importantes em si mesmas, não interessando quem ganha ao fim. Não é de surpreender que, dada tal atitude, ele não fosse particularmente popular, seja dentre os deuses ou dentre os homens. Mesmo Zeus, que era pai de Ares concebido por Hera, sentia alguma ambivalência em relação a seu rebento, que estava mais em casa

em meio aos bélicos e selvagens trácios do que entre o povo civilizado do sul da Grécia.



Museu Arqueológico Nacional, Nápoles
Cadmo mata o dragão aquático, com Atena ao fundo.

Os espartanos, propensos a guerra, naturalmente, eram mais afeiçoados a Ares do que a maioria e acreditavam serem descendentes de um dos filhos de Ares. Essa criança era um dragão aquático morto pelo herói Cadmo. Quando os dentes do dragão foram semeados na terra, de cada um nasceu um protoespartano totalmente armado. Cadmo fez as pazes com Ares ao se casar com sua filha Harmonia e ao fundar a cidade de Tebas, próxima ao lugar onde o dragão aquático foi morto (e onde, provavelmente não por coincidência, havia um lago em tempos pré-históricos).

Parece estranho que Harmonia seja uma filha de um deus cujos outros filhos incluem Medo e Pânico (cf. p. 55), mas algumas narrativas justificam essa personagem mais amena por meio do fato de que a mãe de Harmonia era Afrodite, fortemente atraída por Ares. Como será visto

(cf. p. 97), Hefesto, o marido de Afrodite, tinha uma visão negativa do romance e se desviou de seu caminho para humilhar o par. Harmonia e Cadmo, por acaso, eram os pais daquela Sêmele que Zeus inadvertidamente incinerou (cf. p. 52). Eos, deusa da aurora, era outra amante de Ares, e Afrodite, por inveja, a sentenciou a sempre estar apaixonada, embora seus amantes pudessem variar.

Outra estranha união de Ares era com a justiça. Essa ligação vem de outra de suas filhas, aquela que Ares salvou de um filho de Poseidon ao matar o possível estuprador. No primeiro julgamento por assassinato a existir, Ares defendeu suas ações com sucesso diante dos outros deuses num monte que seria, mais tarde, parte da cidade de Atenas e que foi nomeado Areópago depois dessa ocasião. A partir de então, Areópago foi o local onde ocorriam todos os julgamentos por assassinato em Atenas e onde, mais tarde, São Paulo fez um famoso discurso denunciando os deuses “pagãos” como o próprio Ares.

HÉRACLES FERE ARES



Ares tinha um filho perverso chamado Cicno, cujo passatempo era a construção de um templo dedicado a seu pai a partir de crânios e outros ossos de viajantes que havia matado. Ele falhou miseravelmente quando aconteceu de um dos viajantes ser Héracles. Ares, que havia herdado de sua mãe o ódio por Héracles, apressou-se para ajudar o filho. Atena, imediatamente, apareceu em defesa de Héracles e impediu Ares de atingi-lo enquanto estava em combate com Cicno. Avisado da ameaça, Héracles, de imediato, feriu Ares na coxa. O deus da guerra recuou para o Olimpo para cuidar de seu ferimento (e de seu orgulho), enquanto Héracles executou o sanguinário filho sem mais delongas.

Embora os gregos fossem particularmente ambivalentes sobre seu deus da guerra, Ares se sentiu muito mais em casa em Roma, onde foi

fundido com uma variedade de outros deuses da guerra para se tornar Marte. Como Marte, alega-se que ele engravidou a Virgem Vestal e herdeira real Reia Sílvia para dar origem aos fundadores de Roma: Rômulo e Remo. O Imperador Augusto, embora normalmente um admirador das artes civilizatórias de Apolo, fundou um templo a Marte em seu recém-construído fórum em Roma. Ele o denominou Templo de Marte Vingador, pois acreditava que Marte lhe havia permitido superar em combate os assassinos de seu filho adotivo, Júlio César.

Como Marte, Ares permanece na consciência moderna como o “planeta vermelho” e também como o mês no qual, habitualmente, começava a temporada de campanha militar – março. A palavra “marcial” ainda se refere aos assuntos militares, e o verbo *to mar*, em inglês, se refere aos efeitos da guerra na paisagem. E, claro, o escudo hoplita grego com uma lança por trás permanece sendo o símbolo de Marte e do gênero masculino, exatamente como o espelho de Afrodite serve para o feminino.

⌘ HEFESTO (VULCANO), O HABILIDOSO ARTÍFICE ⌘

Pais: Hera (mãe)

Cônjuge: Afrodite

Amantes importantes: Átide, Aglaia, Atena (quase!)

Filhos: Pandora (criação), Erictônio, Perifetes

Aspecto primário: deus dos artesãos

Aspectos menores: em particular, deus dos ferreiros, deus do fogo e dos vulcões

Identificado com: martelos, bigornas e tenazes, machados

Templos, oráculos e santuários: o templo de Hefesto em Atenas, a Ilha de Lemnos (onde o moderno aeroporto internacional é chamado “Hefesto”), o templo de Vulcano em Agrigento, na Sicília

Ó, Musas, cantai em vossa clara voz Hefesto glorioso em suas invenções. Com Atena, a de olhos glaucos, ele revelou ao homem pelo mundo como usar seus maravilhosos dons. Pois até que aprendessem as artes de Hefesto, os homens viviam como bestas selvagens em cavernas de montanhas.

“HINO HOMÉRICO A HEFESTO”, 2.1-7.



Hefesto com Tétis e as armas de Aquiles.

Hefesto era, acima de tudo, um ferreiro, e ele tinha, no Olimpo, o mesmo papel que se acreditava que os ferreiros tiveram na Grécia arcaica. Diferentemente dos demais, Hefesto era, por vezes, zombado, mas também secretamente temido por suas habilidades arcanas. Como muitos ferreiros nos tempos iniciais da Grécia, Hefesto era coxo. Ele era assim porque os ferreiros, às vezes, acrescentavam arsênico ao

fundir cobre para reduzir as impurezas de sulfeto. Os próprios gregos acreditavam que a claudicação de Hefesto advinha de ele ser uma tentativa imperfeita de Hera de gerar um filho sozinha, sem envolver seu esposo mulherengo. Hera ficou tão desgostosa com o resultado que arremessou o infante dos céus. Ele caiu no mar e foi cuidado por Tétis, a nereida que, mais tarde, foi mãe de Aquiles.

Hefesto cresceu na Ilha de Lemnos, que se tornou um centro de culto do deus. Lá, ele se tornou um ferreiro habilidoso. Fez, por exemplo, as

sandálias aladas de Hermes e calçados para outros deuses, incluindo sandálias adamantinas para sua mãe, Hera (que a fizeram cair de cara no chão quando tentou caminhar com elas). Hera ou não entendeu a pista ou não percebeu a proveniência de um trono dourado que seu desprezado filho lhe enviou em seguida. Assim que ela se sentou no trono, dispositivos de ouro foram acionados e a prenderam no trono. Hefesto não soltaria sua mãe até que fosse readmitido no Olimpo e, ademais, recebesse a bela Afrodite como esposa. Dioniso evitou mais concessões ao embebedar Hefesto e lograr dele a chave.

HEFESTO, O MARIDO REJEITADO



A esposa de Hefesto, Afrodite, não era uma esposa feliz e logo começou um romance com o impetuoso Ares. Foi uma relação perigosa, pois a maioria dos deuses devia a Hefesto por alguma dádiva ou instrumento útil – mesmo o famoso cinturão de Afrodite era obra sua. Hélio, o deus sol, era grato a Hefesto por seu carro e, durante seu circuito diário nos céus, viu os amantes se abraçando e passou a informação a Hefesto. (Ares havia antecipado essa possibilidade ao colocar um jovem para avisar sobre a chegada de Hélio. Por ter falhado em sua missão, o jovem foi transformado no galo, que, desde então, anuncia o sol da manhã.) Hefesto reagiu confeccionando uma bela mas resistente rede sobre a cama, e, na próxima vez que Ares e Afrodite satisfizeram sua paixão adúltera, a rede caiu sobre eles, prendendo-os tão firmemente que não podiam mover um único músculo. Hefesto, então, convidou os outros deuses a presenciarem o espetáculo, embora apenas os machos tenham obtido vantagem ao observar Afrodite personificando o amor carnal de maneira bastante explícita.

Apesar de sua utilidade nos céus – foi Hefesto que também criou Pandora (cf. p. 29) e as correntes que prenderam Prometeu à rocha (cf. p. 27), e foi Hefesto que desferiu o golpe com o machado que levou ao

nascimento de Atena (cf. anteriormente) –, o deus ferreiro foi mais uma vez eLivros.

Dessa vez, seu exílio foi por tomar partido de sua mãe numa das frequentes querelas com o marido. Ofendido pela perseguição constante de Hera a Héracles, Zeus havia preparado uma punição dolorosa para sua esposa, e Hefesto ou protestou com firmeza ou (segundo alguns relatos) tomou medidas práticas para ajudar. Literalmente lançado dos céus, Hefesto caiu por um dia inteiro. Na terra, ele dispôs sua forja sob o vulcão constantemente atreador no Monte Etna, na Sicília. Lá, ele confeccionou maravilhas como as trípodas que andam e os homens mecânicos de bronze. Os romanos diziam que o Etna se encolerizava toda vez que Vênus (Afrodite) era infiel a seu marido eLivros, embora deva ser apontado que também se acredita que Hefesto tinha seu próprio namorico com Aglaia, uma das três Cárites (as Graças romanas).

Para os romanos, Hefesto era conhecido como Vulcano, e a semelhança de Vulcano com vulcão sugere que Hefesto assumiu alguns dos atributos de um deus romano mais antigo do fogo. Aceitavam-se peixes como sacrifício ao deus Vulcano, especialmente em seu festival da Vulcânia em agosto, durante o qual fogueiras eram acesas. Como ele é um deus racional e voltado para soluções práticas, não é de surpreender que os alienígenas “Vulcanos”, na duradoura série de ficção científica *Star Trek*, tivessem os mesmos atributos. Objetos como pneus de automóveis são feitos de borracha endurecida por meio do fogo, num processo conhecido como vulcanização.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

HEFESTO



A forja de Vulcano (1630), de Velázquez, é, de longe, a pintura mais famosa com o deus e inspirou *Vênus na forja de Vulcano* (1641),

dos Irmãos Le Nain. *Marte e Vênus surpreendidos por Vulcano* (1555), de Jacopo Tintoretto, é também digna de ser vista, nem que seja apenas para ver Marte se escondendo embaixo de uma cadeira.

☿ HERMES (MERCÚRIO), ☿

O DEUS NO PORTÃO

Pais: Zeus (pai), Maia (mãe)

Cônjuge: nenhum

Amantes importantes: Dríope, Afrodite

Filhos: Pan, Hermafrodito, Autólico, Príapo, Evandro

Aspecto primário: mensageiro dos deuses

Aspectos menores: aquele que traz os sonhos, deus dos atletas, dos viajantes, dos mentirosos, das prostitutas, de todos os que cruzam ou ultrapassam limites, deus do discernimento (de onde vem “hermenêutica”) e da eloquência

Identificado com: caduceu, elmo alado, sandálias aladas, galo, tartaruga

Templos, oráculos e santuários: o templo de Mercúrio em Pompeia, o templo de Hermes e Afrodite em Samos



Gema retratando Mercúrio (cuja pedra preciosa tradicional é a esmeralda).

Ó, poderoso Hermes... Não sejas impiedoso para com nossas preces... o mais humano, o mais generoso dos deuses, seja-nos favorável.

SÚPLICA A HERMES NA PAZ DE ARISTÓFANES, 385SS.

O mais libertino dos deuses, Hermes estende sua proteção às prostitutas, aos ladrões, aos golpistas e a todos os que forçam as barreiras do comportamento aceitável. Pois esse é o verdadeiro papel de Mercúrio (como os romanos o chamavam). Ele se coloca na fronteira e ajuda a todos os que a cruzam. Assim, viajantes que iniciam uma jornada oram ao deus para guiá-los e aqueles que embarcam na última e mais longa jornada de todos encontram Hermes esperando para conduzi-los a salvo para o mundo subterrâneo. Com Perséfone e a rainha feiticeira Hécate

(cf. p. 118), Hermes é um dos poucos deuses que viajam sem impedimento ao tenebroso reino de Hades, e, por essa razão, foi ele quem primeiro escoltou a raptada Perséfone de volta à sua mãe Deméter, que a esperava.

Gladiadores derrotados eram arrastados da arena através do “portão dos mortos” por um assistente trajado de Hermes em sua encarnação romana de Mercúrio.

HERMES E A LIRA



Hermes foi uma criança precoce. No dia em que nasceu, roubou o gado sagrado de seu meio-irmão Apolo. Depois de sacrificar dois dos bois, ele usou seus tendões como cordas cruzando a casca de uma tartaruga que encontrou no caminho. Dizendo à tartaruga “Embora você vá morrer, produzirá bela música”, ele confeccionou a primeira lira. Com ela, reverteu a ira de Apolo, assim que o deus conseguiu rastreá-lo. (É difícil esconder as coisas do deus da profecia e da adivinhação.) Hermes afirmou, de forma dissimulada, que precisava do gado roubado para dar leite a seu corpo de infante. Isso não era de fato verdade, mas o criador da lira era um bom mentiroso. Apolo, que é também o deus da música, ficou fascinado com a lira e encantado pela agradável eloquência do infante. Ele foi facilmente persuadido a esquecer o roubo de seu gado em troca do instrumento.

De Apolo, Hermes recebeu seu cetro de ouro, o caduceu. Com esse cetro, Apolo deu também um aspecto extra a Hermes, pois o caduceu é um cetro alado e possui duas serpentes em combate. Esse se tornou o papel de Hermes – ser embaixador entre lados conflitantes, o protetor das embaixadas e dos diplomatas, que se encaixa bem em seu aspecto de deus das fronteiras.

Com sandálias e elmo, ambos alados e providenciados por Hefesto, Hermes não apenas era capaz de viajar livremente entre o céu, a terra e o

mundo subterrâneo, mas também de fazê-lo com extraordinária rapidez. Não é de surpreender que ele tenha se tornado o mensageiro dos deuses, um papel que ele ainda tem atualmente como símbolo de vários jornais e companhias de comunicação, e também como o emblema do regimento Royal Signals Corps, do Exército Britânico. Seu caduceu, possivelmente por causa de uma confusão com a cobra e o cetro de Asclépio (cf. p. 116), tornou-se o símbolo de vários ramos da profissão médica. As mensagens divinas – chamadas “*angelia*” – tiveram, desde então, uma vida própria como “anjos”. Hermes compartilhava o papel de mensageiro dos deuses com Íris, a deusa do arco-íris, a quem os gregos viam com frequência abobadando do mar ao céu e de volta para a terra.

Quase por definição, Hermes era o mestre do bate-papo e, de acordo com alguns relatos, conseguiu ter um filho com Afrodite, aparentemente sem que Hefesto houvesse notado. Essa criança era o deus da fertilidade Príapo (cf. p. 56), cuja característica proeminente era seu enorme falo ereto. O mau uso de certos remédios para a disfunção erétil tem levado, nos tempos modernos, a um considerável aumento do que já foi uma rara condição, o priapismo, em virtude do qual alguns homens desafortunados têm descoberto que tudo o que é demais enjoa, assim como tudo o que dura demais.

Outro dos filhos de Hermes, Hermafrodito, foi amado tão profundamente pela ninfa Salmácis que os deuses concordaram em deixá-los se juntar num único corpo, o hermafrodita, que tinha (e tem) características sexuais tanto masculinas como femininas. Outro filho de Hermes era o deus dos bosques Pan (cf. p. 109).

Do mesmo modo que os filhos de Hefesto costumavam ser alijados, os filhos de Hermes herdavam os hábitos de mão-leve, de esperteza e de agradável charme do pai. Assim, não surpreende que o filho de Hermes chamado Autólico, o príncipe dos ladrões, era o avô de Odisseu, o mais astuto e persuasivo dos gregos.

Enquanto Mercúrio, Hermes se tornou, na Modernidade, o planeta – um reconhecimento não da proximidade de Mercúrio com Hélio, o sol, mas da velocidade com que o planeta gira em torno do sol. Hoje, alguns dos aspectos mais reconhecíveis de Hermes estão no campo da moda, no qual echarpes e bolsas que carregam a marca com seu nome são estimadas por apreciadores fanáticos. Alguém com humor instável é “mercurial”, e o metal tóxico que flui suavemente e que carrega seu nome é um lembrete de que brincar com Mercúrio pode levar alguém ao mundo dos mortos.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:
HERMES (MERCÚRIO)



Annibale Carracci pintou *Mercúrio e Páris* em 1587-1600, e François Boucher, *Mercúrio confiando o infante Baco às Ninfas* (1732-1734). *Mercúrio e Argos* (1659), de Velázquez, foi salvo de um incêndio em 1734 por um trabalhador de pensamento ágil que o retirou da moldura enquanto escapava das chamas no palácio de Alcázar, onde estava disposto.



Museu do Prado, Madri
Versão de Velázquez de Mercúrio e Argos.

☯ DIONISO (BACO), O DEUS FESTEIRO ☯

NASCIDO TRÊS VEZES

Pais: Zeus (pai), Sêmele (mãe)

Cônjuge: nenhum

Amantes importantes: Ariadne, Palene

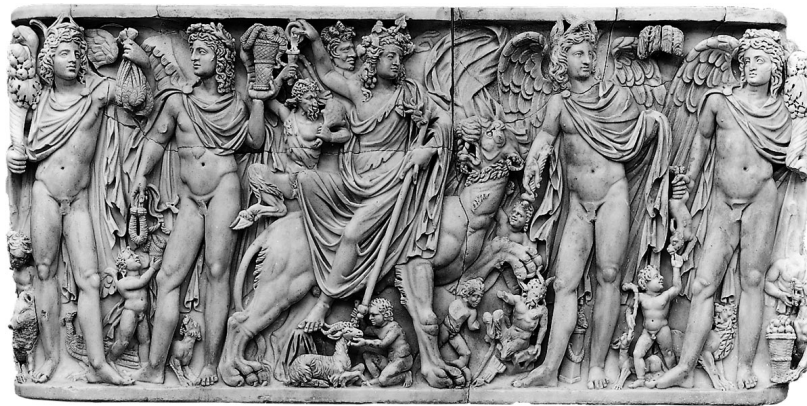
Filhos: Eurimedonte

Aspecto primário: deus do vinho

Aspectos menores: aquele que dá o charme, deus do companheirismo e da despreocupação

Identificado com: o tirso, além de uvas e panteras

Templos, oráculos e santuários: o templo de Dioniso ao lado do teatro epônimo, em Atenas; o templo de Baco em Baalbeque (atual Líbano); o templo de Dioniso em Pérgamo



Museu Nacional Suíço, Kassek

*Dioniso como um símbolo do renascimento num sarcófago romano
do século III d.C.*

*Eu sou Dioniso, filho de Zeus, nascido para ele de Sêmele, filha de
Cadmo, parido com o auxílio de uma parteira de fogo, a
incandescência de Zeus.*

DIONISO INTRODUZ A SI PRÓPRIO NO PRÓLOGO ÀS BACANTES, DE EURÍPIDES

Festividades, como qualquer um que tenha frequentado uma celebração em família sabe, podem ter, com frequência, um curso desastroso, e muito vinho pode transformar uma festa animada num frenesi. Os gregos e os romanos sabiam bem disso, e Dioniso (Baco para os romanos) era uma figura muito mais perigosa, complexa e ambivalente do que o alegre beerrão coroadado com vinhas imaginado pela era moderna.

Múltiplos nascimentos

Dioniso teve um nascimento estranho e uma criação igualmente estranha.

⌘ NASCIMENTO 1 ⌘

Já vimos como sua mãe, Sêmele, foi incinerada quando exposta à verdadeira natureza de Zeus (cf. p. 52). Para salvar seu rebento ainda não nascido, Zeus teve que puxar apressadamente a criança dos restos do útero de sua mãe e colocá-lo dentro de um corte feito na própria coxa do deus.

⌘ NASCIMENTO 2 ⌘

Aparentemente, a coxa de um deus era uma boa barriga de aluguel, pois a gravidez foi levada a termo. Mas proteger a criança do ciúme vingativo de Hera não era uma tarefa fácil. De acordo com uma versão, o jovem Dioniso foi disfarçado na forma de um cabrito.



Museu de Belas
Artes, Boston
*Nascimento de
Dioniso.*

⌘ NASCIMENTO 3 ⌘

Hera percebeu o disfarce e arranjou para que alguns dos titãs destroçassem a criança e a devorassem crua. Atena resgatou o coração; essa parte de Dioniso foi reimplantada no útero, e o deus cresceu novamente. Dioniso foi, então, criado disfarçado de garota, e suas imagens, frequentemente, tinham uma aparência andrógina.

Hera conseguiu atingir Dioniso novamente, dessa vez com a loucura, à qual o deus é amiúde associado. Num estado de semidemência, Dioniso vagou pela Ásia Menor até o Rio Ganges, acompanhado de vários sátiros e mênades. As mênades eram, literalmente, “as frenéticas” – mulheres que trajavam peles de veado, manuseavam cobras vivas e tinham a reputação de estraçalhar animais durante seu estado extático e consumir a carne crua. Alguns antigos acreditavam que, por meio desse ato, as mênades faziam o que os titãs haviam feito com o menino e consumiam ritualmente seu deus – como também o fazia qualquer um que compartilhasse de Dioniso por meio do vinho.

REI MIDAS



Midas era um rei da Ásia Menor, filho do homem que deu ao mundo o lendário nó górdio. Um dia, Midas encontrou Sileno, o sátiro que era amigo e professor de Dioniso, desmaiado no jardim de rosas do palácio, depois de uma prolongada seção de comunhão com seu deus. Midas tratou o estrangeiro com hospitalidade e o entreteve por dez dias e noites, até que o próprio Dioniso viesse à procura de seu seguidor perdido. Em recompensa pelo gentil tratamento a Sileno, Dioniso ofereceu a Midas um desejo, e a famosa resposta de Midas foi o pedido para que o que quer que ele tocasse se tornasse ouro. Infelizmente, Midas prestou pouca atenção às subcláusulas em letras miúdas de seu desejo (um erro comum dentre aqueles que pedem favores divinos), e, conseqüentemente, tudo o que ele tocava virava ouro. Isso incluía o que quer que Midas tentasse comer ou beber, e mesmo, numa versão do mito, sua filha, quando se voltou a ela por consolo. Dioniso foi finalmente persuadido a permitir que Midas extinguisse sua funesta dádiva ao se lavar no Rio Pactolo, que se tornou famoso, depois disso, por suas areias douradas.

Curado de sua loucura por Reia, Dioniso retornou à Grécia, onde teve dificuldade em convencer as pessoas de sua divindade – uma tradição que mesmo os antigos achavam que podia refletir a relutância em aceitar um culto asiático por parte dos povos do período pré-clássico da Grécia. Certamente, havia muito em torno de Dioniso, que era estranho ao culto de outros deuses. Seu lado efeminado (embora o mais representado de todos os deuses, Dioniso nunca é mostrado com uma ereção e é, com frequência, mostrado em vestes femininas), bem como o frenesi que ele inspirava em suas seguidoras predominantemente femininas, causava um considerável desconforto nas culturas patriarcais e abertamente machistas da Grécia e de Roma.



Mênades durante um frenesi estraçalham um infeliz (à esquerda) na presença de Dioniso.

Os romanos consideravam os rituais a Dioniso tão perturbadores que, mais tarde, chegaram a causar um pânico moral na República, e centenas de suspeitos de serem “orgiastas” báquicos foram presos e um bom número foi executado. Mesmo em períodos posteriores, quando festivais de Dioniso se tornaram elementos comuns da vida em muitas cidades antigas, havia uma relutância considerável em incluir o deus no panteão olímpico tradicional, e muitas listas “canônicas” que sobreviveram não o incluem.

Dioniso/Baco era inseparavelmente ligado ao vinho, em especial à intoxicação que ele causa. O primeiro homem a quem Dioniso ensinou a fazer vinho foi morto por seus vizinhos, que pensaram terem sido envenenados por ele (como, de certo modo, foram – o “tóxico”, em “intoxicação”, é porque o álcool é um veneno leve). Mas não importa como gregos e romanos, mais tarde, se sentiam em relação a Dioniso, eles não abririam mão do deus se isso também significasse parar de beber. Assim, Dioniso passou a representar a festividade, o abandono de normas culturais e a legitimação da transgressão. Mas ele também representava o frenesi irrestrito, a paixão descontrolada, e, embora aqueles num estado de frenesi báquico nunca sejam referidos como loucos, Dioniso, de fato, inflige loucura naqueles que o ofendem.

O símbolo de Dioniso era o tirso, um cetro coroadado com vinhas e com uma pinha no topo. Caso o simbolismo fálico não fosse percebido por alguém (embora as celebrações dionisíacas amiúde apresentassem adoráveis falos esculpidos com precisão anatômica), o tirso era, com frequência, mostrado em conjunto com sua contraparte feminina, a taça de vinho. Dioniso era geralmente retratado montado em um leopardo ou em uma carruagem conduzida por panteras.

Andrógino ou não, Dioniso teve muitas amantes, incluindo Ariadne, a quem ele tomou, de acordo com algumas narrativas, depois que ela fora abandonada por Teseu (cf. p. 171). O filho deles, o argonauta Eurimedonte, concedeu seu nome ao sítio de uma das maiores batalhas da Guerra do Peloponeso.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

DIONISO (BACO)



Baco, o bebedor, tem se provado mais atraente a pintores do que o mais complexo Dioniso e é bem exemplificado no infante

borracho de Giovanni Bellini, *Baco infante* (1505-1510). Esse tema fica ainda mais explícito em *Baco bebendo* (1623), de Guido Reni. Ticiano fornece um tratamento mais maduro (em todos os sentidos) em *Baco e Ariadne* (1520-1523).



National Gallery, Londres

Ticiano mostra Baco saltando de sua carruagem tomado pelo amor à primeira vista.

Baco em pedra é popular em jardins antigos e modernos, com o *Baco* no Museu do Hermitage, em São Petersburgo, sendo um bom exemplo do gênero. Em 1909, Jules Massenet chegou a dar a Baco sua própria ópera.

DEUSES MENORES, CRIATURAS MÁGICAS E HERÓIS ANCESTRAIS

Havia dúzias de deuses no mundo grego e milhares no romano, mas a maioria deles, incluindo algumas divindades romanas maiores como Jânus, Mitra e Ísis, não figura muito no mundo do mito. Daqueles que de fato aparecem dentre os mais comuns estão os seguintes.

PAN (SILVANO)



Museu de Belas Artes, Boston

Pan perseguindo um pastor de cabras, do Pintor de Pan.

*Amado filho de Hermes, de pés de bode, amante da música, que vaga
com as Ninfas pelos prados de bosques.*

“HINO HOMÉRICO A PAN”, 22SS.

A mãe de Pan era Dríope, uma ninfa que pode ter sido uma das Plêiades (cf. p. 90). Dríope teve relações amorosas com vários deuses, inclusive Hermes. Seu filho com Hermes era um bebezinho peludo com chifres e pés de bode. Ela ficou tão aterrorizada que, à primeira vista desse estranho infante, correu gritando, e Pan tem sido capaz de induzir desde sempre esse terror repentino e irracional que é hoje chamado “pânico”.

Pan foi adotado pelas Ninfas dos bosques e, desde então, fez deles seu lar, com uma preferência por montes cobertos de árvores na Arcádia, no sul da Grécia. Ele se tornou o deus dos pastores de ovelhas e cabras, que eram tão fiéis a seu deus que Pan ainda pode ser reconhecido, completo com pernas de bode e chifres, no arqui-inimigo cristão, o diabo. Como um deus da fertilidade, Pan era incansável em sua corte às Ninfas, uma das quais, Siringe, foi transformada num canavial para despistá-lo. Pan usou tais caniços para fazer suas flautas com as quais seu nome ainda é associado, tendo-as usado para desafiar Apolo (e perder) numa competição musical.

Os atenienses, mais tarde, creditaram a Pan uma intervenção direta na batalha de Maratona, e o corredor Fidípides (que correu até Atenas com notícias da vitória, de modo que a corrida de longa distância ainda é associada a seu feito) recontou uma conversa que afirmou ter tido com Pan enquanto levava, anteriormente, uma mensagem aos espartanos.

≡ AS FÚRIAS (ERÍNIAS, DIRAS) ≡

*As Fúrias aladas que infligem seus tormentos ainda mais nos soberbos
e arrogantes.*

QUINTO DE ESMIRNA, A QUEDA DE TROIA, 5.520.

Vingança, no mundo da mitologia grega, vinha numa abundância de formas. As Erínias – “as furiosas”, para dar seu nome grego – eram as Diras para os romanos e compartilham sua terrível origem com a palavra “*dire*” (“horrendo”) do inglês moderno. Embora Nix e Hades, por vezes, sejam considerados seus possíveis pais, Hesíodo insiste que as Fúrias eram, por assim dizer, irmãs de Afrodite, pois elas também nasceram do sangue de Urano, quando este foi castrado por Crono. Talvez como resultado desse feito, as Fúrias tomaram como seu propósito na vida a vingança de crimes de filhos contra pais, mas logo incorporaram assassinato e quebras de hospitalidade a seu portfólio, bem como blasfêmia, sacrilégio e outras ofensas aos deuses. A retaliação podia tomar a forma de loucura ou doença. Por vezes, uma comunidade inteira podia sofrer por não ter tomado uma atitude contra um ofensor, caso no qual a doença se manifestaria por uma praga ou pela ausência de colheita, e a loucura, por um desejo mal-intencionado (por exemplo) de invadir um vizinho grande e bem-armado. Sim, a moderna “fúria” como ira insana vem do nome dessas moças.



Orestes confronta as Fúrias (painel de um sarcófago antigo).

Enquanto pais maltratados podiam invocar explicitamente as Fúrias contra um filho, parece que elas, por padrão, perseguiam ofensas contra os deuses. Havia três Fúrias – Alecto, Tisífone e Megera. Conquanto a tragédia de Ésquilo as descreva como odiosos monstros ofídicos, as Fúrias são, geralmente, representadas como sérias jovens em trajes negros de luto, embora, quando estivessem trabalhando num caso, trocassem para vestidos curtos com botas de caça à altura dos joelhos e se armassem com chicotes.

⌘ NÊMESIS ⌘

*Tu, filha de Nix [Noite], e as Fúrias que vingam o morto cego e aqueles
que praticam o mal de dia, agora ouvi-me!*

ÉSQUILO, *EUMÊNIDES*, 321SS.

A deusa de quem ninguém escapa, a incansável filha de Nix (Noite), tinha um campo de atuação um pouco maior do que as Fúrias. Ela era vista como um princípio de equilíbrio, uma contraparte da mais caprichosa das deusas, *Tykhe*, ou boa fortuna. Quando *Tykhe* concedia

seus favores aos que não mereciam, Nêmesis vinha em seguida, incansável, e infligia, de modo inevitável, um infortúnio correspondente. Ela observava particularmente aqueles acometidos de húbri, ou um orgulho presunçoso. Nas palavras do provérbio moderno: quanto maior o orgulho, maior a queda. Os antigos esperavam que a queda decorresse de um empurrão de Nêmesis – provavelmente, para dentro do precipício mais próximo.

Por exemplo, havia um belo jovem que era amado por Eco, a ninfa que foi condenada a repetir tudo o que ouvia (cf. p. 65). O jovem não tinha qualquer interesse na moça e a rejeitou com tanta veemência que ela definhou até se tornar apenas uma voz. Entra Nêmesis, que amaldiçoou o jovem para que ele se apaixonasse perdidamente por seu próprio reflexo quando o visse numa lagoa. Incapaz de sair dali, Narciso definhou à margem da lagoa. Ele deixou como legado sua personalidade narcisista – estudada, mais tarde, pelos psicólogos – e a flor que leva seu nome. Diz-se que o espírito de Narciso permanece às margens do Rio Estige, inspecionando, apaixonadamente, seu reflexo nas águas. Os romanos chamavam Nêmesis de Fortuna, e, mesmo hoje, muitos italianos ainda a tratam com profundo respeito.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

NÊMESIS



Nêmesis (c. 1500), de Albrecht Dürer, mostra a deusa, aparentemente, meditando sobre o destino de uma cidade, em geral, identificada com Chiusa, no Tirol. Salvador Dalí faz uma alusão à história de Narciso em *Metamorfose de Narciso* (1937).

A FORTUNA DO REI CRESO



Creso, rei fantasticamente rico da Lídia, na Ásia Menor, tinha consciência de que sua vida, até então, havia sido afortunada de modo nada auspicioso. Ele tentou evitar Nêmesis ao “perder” seu anel favorito no mar. Infelizmente, quando, uma semana depois, sentou-se para comer um peixe num jantar, descobriu que Tykhe tinha colocado o anel no estômago do peixe que ele estava prestes a comer. Enquanto isso, Nêmesis havia preparado um grande exército invasor persa para ensinar ao favorito da fortuna o verdadeiro sentido de calamidade. Quando derrotaram Creso, os persas, por sua vez, estavam tão confiantes de que conquistariam os gregos em Maratona que sua força invasora trouxe consigo um grande bloco de pedra, o qual planejavam esculpir na forma de uma estátua comemorativa da vitória. A pedra foi capturada quando os gregos derrotaram o exército persa. A única coisa adequada a se fazer com ela era transformá-la numa estátua de Nêmesis, que os atenienses colocaram no templo da deusa em Ramnunte, na Ática.

Nêmesis também estava envolvida na (inevitável) queda da grande e bem-sucedida cidade de Troia. Numa versão da história, Nêmesis foi cortejada por Zeus, mas se transmutou numa variedade de formas para se desviar da atenção do deus. Quando Nêmesis se transformou numa gansa, seu pretendente se transformou num cisne e, sob esse disfarce, ganhou seu coração. O filho deles foi concebido como um ovo, que originou Helena, a mais bela das mulheres mortais. Nessa versão da história, Helena, filha de Nêmesis, foi adotada por uma mulher chamada Leda. Entretanto, na versão mais comum, Zeus repetiu seu truque de sedução por meio do cisne com Leda e, assim, concebeu Helena.

ARTE E CULTURA POSTERIORES: LEDA



Leda foi irresistível a muitos artistas, como Giampietrino (*Leda e seus filhos*, c. 1520) e Leonardo da Vinci, cuja *Leda* (1508-1515) é conhecida apenas por meio de cópias.



Earl of Pembroke's Collection, Wilton House, Salisbury
A Leda de Leonardo, com o cisne e com os bebês saindo dos ovos.

⌘ O CASTOR E MUITA DOÇURA ⌘

Helena de Troia tinha dois irmãos. Embora gêmeos, o par tinha pais diferentes, um era humano e o outro, Zeus. Isso significava que um irmão, Castor (literalmente, “castor”), era mortal, mas o outro, Polideuces (“múltipla doçura”), não. Conhecidos juntos como os Dióscuros, os irmãos estavam envolvidos na maioria das travessuras altamente heroicas de seu tempo.

Eles navegaram com os argonautas de Jasão (cf. p. 136), fizeram parte da caçada ao javali da Caledônia (cf. p. 144) e se juntaram ao ataque contra Atenas quando sua irmã foi sequestrada por Teseu (cf. p. 173). Uma contenda com outro par de irmãos por causa de noivas os levou à ruína e, ao fim, à morte de Castor. Mas, num momento exemplar de amor fraterno, Polideuces ofereceu metade de sua imortalidade ao irmão, de modo que o par alternava, diariamente, entre Olimpo e Hades.

Enquanto Castor e Pólux, os gêmeos, eram reverenciados como deuses da guerra dos romanos, que dedicaram um dos maiores templos do Fórum romano em sua honra.

Aqueles nascidos entre 21 de maio e 21 de junho têm uma ligação especial com os Dióscuros, os gêmeos que compõem o signo astrológico de gêmeos.

≡ AS CÁRITES (GRAÇAS) ≡

Como vimos (cf. p. 61), havia três Cárites: Aglaia (Brilho), Eufrosine (Festividade) e Talia (Alegria). Elas eram servas e acompanhantes de Afrodite, que se juntava a elas em suas danças. As Cárites (conhecidas pelos romanos como Graças) teceram o vestido de Afrodite e a confortaram e animaram na Ilha de Pafos, para onde ela fugiu depois de ser humilhada por Hefesto (cf. p. 97). A ascendência e os nomes das Cárites variavam de acordo com fontes diferentes, e, às vezes, seu número é maior ou menor que três, mas elas sempre simbolizam a gentileza, o bom humor e a diversão. As Cárites eram naturalmente festeiras, e os antigos, com frequência, invocavam sua presença no início de banquetes e jantares.

≡ ASCLÉPIO ≡



*Ó, Asclépio, filho crescido de Apolo, aceite de bom grado este cabelo,
bem-elogiado, que o melhor menino de César te dá.*

ESTÁCIO, *SILVAE*, 3.4.



*Asclépio – gravura
numa pedra
preciosa.*

Na versão mais corrente do mito, Asclépio era filho de Apolo e de uma mulher mortal chamada Corônis (cf. p. 85). Ela cometeu o grande erro de dar um fora em Apolo, perdido de amor, e acrescentou uma ofensa ao dano, preferindo um mortal ao deus. Apolo castigou devidamente sua infiel amada e descobriu, tarde demais, que ela estava grávida de seu filho.

Arrebatado da pira funerária de sua mãe, Asclépio foi criado pelo gentil centauro Quíron (cf. adiante). Apolo era um deus da cura, e Asclépio seguiu seu pai naquela profissão. Ele foi auxiliado por Atena, que lhe deu dons com os quais era capaz de praticar curas milagrosas – de fato, até mesmo ressuscitar os mortos. Isso causou distúrbios nos céus, pois Hades odiava quando as pessoas deixavam seu reino sem permissão. Por consequência, o senhor do mundo subterrâneo apresentou reclamações a seu irmão Zeus, que concordou que Asclépio estava usurpando os poderes de seus superiores e o fulminou com um raio, lançando-o ao Tártaro. Ofendido, mas incapaz de atacar diretamente seu pai, Apolo satisfez sua vingança contra os Ciclopes, que haviam confeccionado o raio. Isso enfureceu Zeus ainda mais, e apenas a súplica da mãe de Apolo, Leto, mitigou sua punição.

Acreditava-se que Asclépio havia conseguido escapar do Tártaro disfarçado de cobra e, sob esse disfarce, havia ensinado a cura aos homens. É por isso que a serpente e o cetro se tornaram o símbolo da profissão médica. Meditrina, uma das filhas de Asclépio, pode ter dado o nome à profissão, enquanto seguir os preceitos de outra filha, Higieia,

permanece sendo a maneira mais efetiva de evitar os profissionais de Meditrina. Resta-nos apenas rezar para que uma terceira filha, Panaceia, que cura tudo, possa também fazer sua reaparição logo.

Era tradição que os escravos romanos considerados demasiado doentes para serem tratados fossem deixados no templo de Asclépio em sua ilha sagrada, no Tibre (ainda hoje há um hospital lá). O Imperador Cláudio decretou que todos os que se recuperassem deveriam ser libertados.

≡ AS MUSAS ≡

As Musas eram filhas de Zeus e Mnemosine e, como acompanhantes de Apolo, auxiliavam os humanos em diversos campos do empreendimento artístico. Seu número varia entre um e nove, e, embora seu lugar de residência seja, geralmente, o Monte Hélicon, na Beócia, elas são associadas com fontes e nascentes em muitos outros lugares também, mais notavelmente em Delfos e no Parnaso, lugares favoritos de seu líder Apolo. Era costume pedir o auxílio da musa adequada para inspiração e agradecê-la por uma produção bem-sucedida. Cada uma das nove estava associada a uma área específica de atuação artística:

Calíope – poesia épica;

Clio – história;

Euterpe – música e poesia lírica;

Terpsícore – lírica e dança;

Erato – poesia lírica, especialmente poesia amorosa e erótica;

Melpomene – drama teatral;

Talia – comédia;

Polímnia – mimo e poesia sacra (canto coral);

Urânia – astronomia.

AS MUSAS



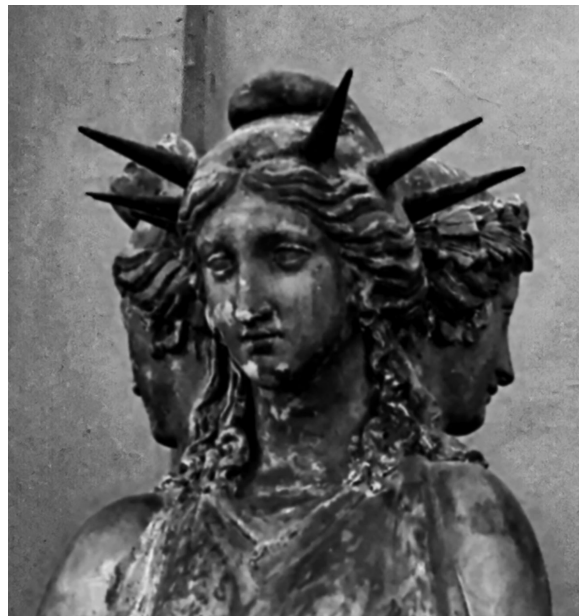
Uma das reaparições mais interessantes das Musas na arte posterior é *Retratos por meio das personagens das Musas no templo de Apolo* (1778), de Richard Samuel, que retrata nove moças líderes literárias à época de Samuel disfarçadas das nove acompanhantes de Apolo.

≡ HÉCATE ≡



Hécate portadora da tocha, filha sagrada da noite de amplo seio.

BAQUÍLIDES, FRAG. 1B.



Museus do Vaticano, Cidade do Vaticano
*Hécate tripla das encruzilhadas; cópia romana de
um original grego.*

Hécate auxiliou Deméter em sua busca por Perséfone (cf. p. 74), carregando tochas para dar continuidade à procura à noite. Quando

Perséfone foi localizada na corte de Hades, Hécate achou que o mundo subterrâneo era de seu gosto e lá permaneceu, tornando-se um dos deuses infernais. O caráter de Hécate era tal que mesmo aqueles acostumados a uma ocasional conduta bizarra por parte de seus deuses a achavam um tanto perturbadora. Coube a ela a supervisão dos ritos religiosos, das purificações e das expiações, de modo que ela era encontrada com frequência mediando dentre os mortais as forças das trevas, tais como as Fúrias e Nêmesis, que perseguiram incansáveis os transgressores.

Santuários a Hécate eram encontrados nas encruzilhadas, que têm sido, por um longo tempo, um dos locais preferidos para a evocação de demônios e para o encontro de bruxas (e onde assassinos e suicidas eram enterrados na Bretanha até o século XIX); portanto, é adequado que Hécate fosse a senhora dos demônios e a patrona das bruxas.

Embora alguns, como os necromantes e aqueles que lançam feitiços e maldições, oferecessem sacrifícios a Hécate pelo que ela era capaz de fazer, os gregos e os romanos comuns ofereciam sacrifícios a Hécate pelo que ela não faria, ou na esperança de que a deusa ordenaria os vários seres malignos sobre os quais ela tinha poder a cessar de arruinar a vida dos que a ela apelavam.

Geralmente, durante suas viagens noturnas, Hécate era acompanhada pela rainha troiana Hécuba, que havia se vingado de forma horrenda do assassino de um de seus filhos depois da queda da cidade e a quem Hécate havia transformado num cão negro (cf. p. 192). Outro familiar era uma doninha negra que havia sido uma feiticeira. A própria Hécate podia assumir a forma tripla de cavalo, cão e leão e aparecer dessa forma em seus santuários nas encruzilhadas, com a forma humana de frente para a quarta direção.

Como um sacrifício a Hécate, era tradição depositar certos alimentos – preferencialmente mel – nas encruzilhadas durante a lua cheia, onde os

pobres o consumiam de forma grata em benefício da deusa.

≡ ÉRIS (DISCÓRDIA) ≡

*Há Éris, a que provoca os males da guerra e da carnificina.
Ela é brutal e não é amada por ninguém, mas, às vezes, por
necessidade ou porque os deuses imortais a desejam, ocorre de os
humanos ainda procurarem honrar seus modos severos.*

HESIÓDO, TRABALHOS E DIAS, 11SS.

Éris era parte da sinistra linhagem de Nix, a Noite. Entretanto era tão capaz e entusiasmada em seu papel de deusa do conflito e da discórdia que muitos a chamavam de irmã de Ares. Éris era a deusa da contenda, seja essa contenda uma questão intrafamiliar ou uma guerra internacional. Havia, também, outro aspecto de Éris, no qual ela era a deusa que promovia um espírito de competição e rivalidade, e, assim, podia ter efeitos positivos. Por isso, um homem pobre e preguiçoso, diz Hesíodo, pode observar os ricos campos de seu vizinho e ser encorajado por Éris a levantar o traseiro e fazer algo com seus próprios campos. Ou Éris poderia encorajá-lo a reunir um grupo de amigos e tentar tomar os campos do vizinho em nome da distribuição equitativa. Tudo era lenha para sua fogueira.

UM FÚTIL TRABALHO DE HÉRACLES

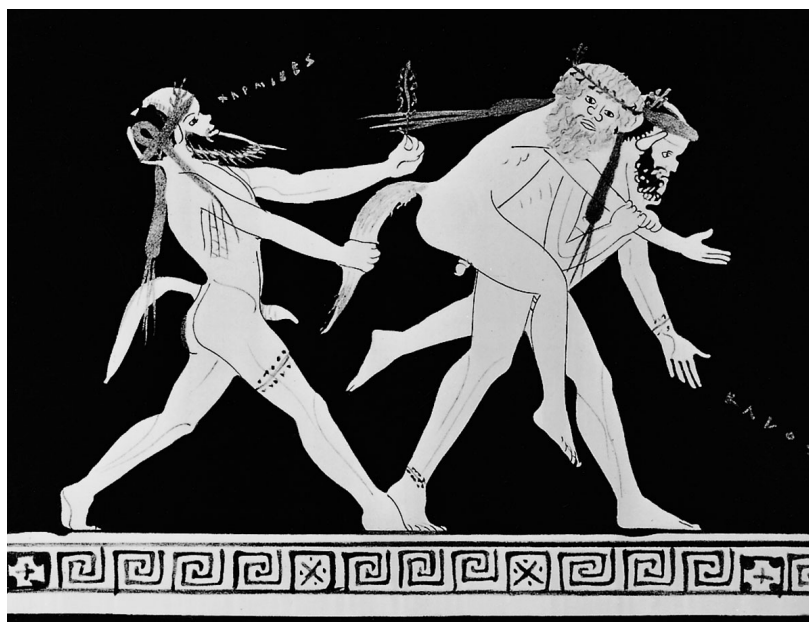


Esopo narra uma fábula na qual Héracles estava atravessando um vale entre montanhas quando viu o que parecia ser uma maçã jogada no chão. Ele a atingiu com sua clava futilmente, pois, para sua surpresa, não apenas a maçã permaneceu intacta depois do

golpe, mas ela até parecia mais robusta do que antes. Sendo um homem que nunca recuava diante de um desafio, Héracles continuou a desferir na maçã vários golpes vigorosos com a clava, que havia previamente matado monstros e feito a própria terra tremer. A maçã crescia viçosamente diante do abuso. Héracles não era o mais arguto dos seres pensantes, mas, quando a maçã cresceu a ponto de bloquear a passagem, ficou claro para ele que seria melhor parar de golpeá-la. Atena, que sempre teve um fraco pelo musculoso semideus, apareceu para explicar que a maçã foi feita manifesta por Éris e que, quando se deixa em paz uma causa de contenda, ela se mantém pequena, mas, quanto mais alguém a provoca, mais rápido ela cresce e maior ela fica.

Homero comentou que Éris começa como uma pequena coisa, mas, ao encorajar a mordacidade em ambos os lados, pode crescer “até sua cabeça tocar os céus”. De comum acordo, o golpe de mestre de Éris foi sua resposta ao não ser convidada para o casamento de Tétis (cf. p. 178). A ninfa do mar Tétis era uma amiga e ajudante de muitos dos deuses, e todos vieram de boa vontade a seu casamento com um mortal chamado Peleu. De modo não totalmente inesperado, Éris foi deixada de fora da lista de convidados – afinal, quem quer a Discórdia num casamento? Impedida de entrar na festa, Éris lançou uma maçã com a inscrição “para a mais bela”, fazendo questão de não dizer quem seria. Afrodite, Hera e Atena, cada uma, reivindicaram a maçã, e centenas acabariam por morrer diante dos muros de Troia antes que o assunto fosse resolvido.

☞ SÁTIROS (FAUNOS) ☞



Museu de Belas Artes, Boston

Sátiros em ação, numa pintura de vaso de figuras vermelhas do século V.

Humanos compartilhavam o mundo do mito com muitas outras espécies inteligentes. Já encontramos Ninfas, Nereidas e Titãs, todos os quais eram, de alguma forma, divinos. Entretanto, duas outras espécies – sátiros e centauros – estavam emparelhadas com os humanos ou até mesmo mais abaixo (embora houvesse exceções que se sobressaíam em muito ao mortal mediano).

Como acompanhantes de Dioniso e das Ninfas nos bosques, não é surpresa descobrir que sátiros se dedicavam com entusiasmo ao vinho, às mulheres e à canção. (Na verdade, “satiríase” é o termo médico moderno para aqueles que sofrem de apetites sexuais excessivos e incontroláveis – em mulheres, a condição equivalente é conhecida como “ninfomania”).

Os antigos acreditavam que a entrega à sensualidade por parte dos sátiros era um grande defeito moral. Ainda assim, já que essa espécie conseguia aproveitar a vida num grau maior do que grande parte dos

humanos, os antigos tinham de admitir a contragosto que talvez os sátiros tivessem algo a mais (além das Ninfas passageiras).

Havia diferentes tipos de sátiros – embora, por definição, todos fossem machos. Jovens sátiros eram *Satyriskoi*, e a variedade antiga com rabo de cavalo era chamada *Seleni* (cf. Sileno, o acompanhante de Dioniso – p. 105), conquanto esses últimos tenham, gradualmente, perdido suas qualidades equinas com a evolução do mito e se fundido às criaturas caprinas com pés de bode devidamente chamadas de “Panês”. Apesar de seu estilo de vida decadente, todos os sátiros gozavam de uma saúde robusta, embora tivessem uma tendência a se tornarem calvos cedo, o que acentuava os nodosos chifres em suas cabeças. Faunos eram tecnicamente uma espécie diferente, mas mesmo os antigos logo abandonaram a distinção. (Nem os faunos são relacionados a *fawn* [“cervo”], pois esse termo vem do inglês antigo.)



Museu de Belas Artes, Boston
*Sileno em seu lado mais satírico, no interior de
uma taça.*

Sátiros eram respeitados por terem permanecido ao lado de Dioniso em sua loucura, e as peças satíricas (*satyr plays*) nos festivais atenienses

não devem ser confundidas com as peças satíricas (*satirical plays*) modernas (*satire* tem uma etimologia diferente)¹. O libertino Hermes também gostava da companhia deles.

Sátiros excepcionais incluíam os músicos Mársias (cf. p. 84) e Croto, cuja habilidade como percussionista o tornou amigo das Musas. Enófilos (amantes do vinho) são convidados a levantar suas taças a Leneu, o antigo sátiro que se tornou o patrono dos que fazem vinho, e outra taça – e outra, e outra, e outra – a Sileno, o sátiro que se tornou o patrono do excesso de embriaguez.

SOPRANDO QUENTE E FRIO



Numa antiga fábula, um sátiro que vagava pela floresta num dia de inverno encontrou um homem que tinha sido pego pela onda de frio.

O sátiro ficou intrigado com o comportamento do homem e lhe perguntou o que estava fazendo. O homem explicou que suas mãos estavam congelando e ele as estava soprando para aquecê-las. Tocado pela situação do homem, o sátiro o levou para casa e lhe deu uma tigela de sopa para aquecê-lo. A sopa estava muito quente, e, assim que o homem começou a soprar para esfriá-la, o sátiro o expulsou, dizendo que o sopro do homem não poderia, ao mesmo tempo, aquecer e esfriar. É por isso que, ainda hoje, uma atitude inconsistente é chamada “soprando quente e frio”².

≈ CENTAUROS ≈

Ixíon, filho de Ares, era, em geral, um cara ruim. Ele matou o sogro – e, depois de ser perdoado por Zeus, nutriu uma paixão pela própria avó, Hera. Zeus suspeitou que Ixíon não tinha boas intenções e moldou uma nuvem sob a forma de Néfele, um ser à exata semelhança de Hera. O concupiscente assalto de Ixíon a Néfele resultou em ele ter sido amarrado eternamente numa roda de fogo (a roda era personificada por

uma ninfa chamada Ínxx, cuja roda também era usada por feiticeiros, que é a origem da palavra moderna “*jinx*” [“aquele que traz azar”]). O estupro também resultou na gravidez de Néfele, e, quando sua bolsa rompeu, a tromba d’água resultante produziu os centauros.

Os centauros eram encontrados nas bordas do mundo civilizado e, embora fossem inteligentes, haviam nascido de um desejo violento e facilmente perdiam seu autocontrole – como os sátiros, eles eram tomados por suas paixões. Diferentemente dos sátiros, contudo, os centauros eram criaturas poderosas, e um centauro apaixonado era extremamente perigoso. Cênis, a mulher que Poseidon transformou num homem guerreiro invulnerável (cf. p. 68), encontrou seu fim quando os centauros o socaram na terra com os troncos de pinheiros. Tentativas, por parte dos humanos, de serem amigos dos centauros, invariavelmente, afundaram no mar da insensatez que estava no âmago do caráter do centauro. Pirítoo, um rei tessálio, convidou os centauros para seu casamento. Eles ficaram bêbados rapidamente e investiram contra a noiva e suas acompanhantes, e o casamento se tornou uma batalha campal. Isso é descrito por Ovídio em seu melhor estilo inflamado e sangrento:



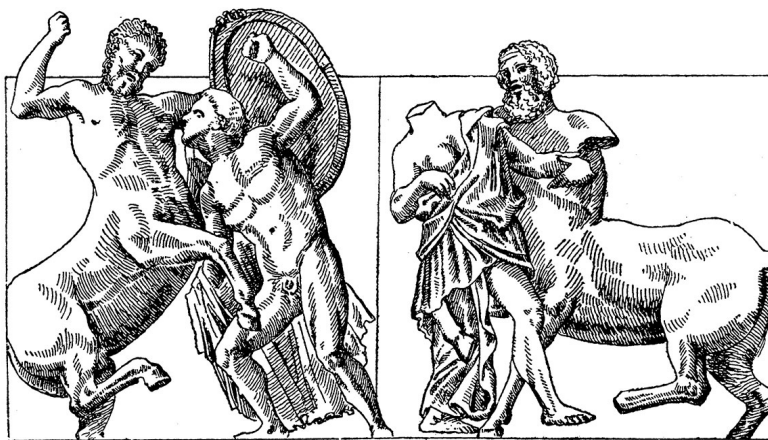
Museu do Louvre, Paris
*Cupido cavalgando um centauro, cópia romana
de um original grego.*

*[...] caindo de costas, [ele morreu], seus pés retumbando no chão
ensanguentado. Sangue jorrou tanto de sua boca como de seu
ferimento, misturado em parte com cérebro e vinho.
Seus irmãos, semelhantes em sua natureza, foram inflamados por sua
morte, e se lançaram à ação, berrando em uníssono: “Às armas! Às
armas!” Eles estavam enlouquecidos pelo vinho e, naquela batalha
inicial, taças, jarros delicados e bacias redondas, todas as coisas
concebidas para o banquete, agora eram arremessadas aos ares ou
empregadas como armas de guerra e morte.*

OVÍDIO, METAMORFOSES, 12.220ss.

Mesmo um centauro sábio e civilizado como Folo era um amigo perigoso, pois, quando recebeu Héracles em sua caverna, o cheiro do vinho foi suficiente para acometer os outros centauros de uma fúria perigosa. O herói acalmou a situação do melhor modo que pode – matando cada centauro à vista. Isso incluía Folo, acidentalmente atingido no pé por uma flecha envenenada; porém ele foi recompensado por sua hospitalidade bem-intencionada, mas desastrosa, ao ser acomodado na constelação de Centaurus (da qual Alfa Centauri é a estrela mais próxima de nós na galáxia).

Quíron, o tutor de Aquiles, foi outro “bom” centauro, pois era de uma raça diferente, sendo um filho de Crono com uma ninfa. Ainda assim, Quíron contribuiu para a natureza selvagem de Aquiles ao alimentá-lo com sangue ainda morno de suas matanças. Quíron tinha interesse pela medicina (daí o nome da planta medicinal centáurea). Apesar disso, ele não tinha remédio para a agonia que sofreu quando atingido por uma flecha que tinha a ponta besuntada com o veneno da Hidra (novamente, uma flecha cortesia de Héracles) e, voluntariamente, desistiu de sua imortalidade para ser colocado dentre as estrelas. Embora oficialmente ligado à constelação Centaurus, a associação de Quíron com o arco e flecha fez com que a constelação de Sagitário (o arqueiro) fosse comumente representada como um centauro.



Relevos do Pártenon de centauros combatendo humanos.

1. As peças satíricas nos festivais atenienses se caracterizavam, fundamentalmente, por apresentarem um coro vestido de sátiros com grandes falos, pela linguagem jocosa com alusões sexuais e por apresentarem final feliz. A língua portuguesa não distingue a diferença etimológica entre *satyr* e *satire* como a língua inglesa. Enquanto *satyr* remete à criatura mitológica, *satire* tem sua origem no latim *satur*, “cheio” (do qual temos “saturado”), e se caracteriza pelo forte tom irônico e sarcástico [N.T.].

2. A expressão em inglês é “*blowing hot and cold*”, para a qual não há no português uma equivalente com a mesma origem na fábula. Talvez a expressão com sentido mais próximo no vernáculo seja “morde e assopra” [N.T.].

OS HERÓIS E SUAS MISSÕES

Canto armas e varões.

PRIMEIRO VERSO DA *ENEIDA*, DE VIRGÍLIO.



Antes da época de Homero, um herói era simplesmente alguém que conseguia custear uma panóplia inteira e, idealmente, uma carruagem. Mas, depois que os modos de Héracles e Perseu adentraram a mitologia clássica, um herói era uma figura semidivina que palestrava com os deuses regularmente e que, com a ajuda dos deuses, realizava feitos sobre-humanos. (É porque faz alguém se sentir capaz de tais feitos que um opiáceo perigosamente viciante é chamado de “heroína”.) Feitos heroicos, geralmente, acabavam com um monstro morto, e a terra um pouco mais ordenada e segura para a humanidade. Enquanto havia centenas de mitos menores com heróis grandes e pequenos, a maioria desses mitos era subenredo relacionado aos eventos recontados nos capítulos seguintes.

❧ A MISSÃO HEROICA BÁSICA ❧

O quinhão de um herói era alcançar alguma coisa distante, matá-la ou trazê-la para casa – ou ambas, no caso de Perseu (cf. adiante). O caminho para o destino final do herói era, com frequência, bloqueado por obstáculos que poderiam ser superados apenas com ajuda divina e a perspicácia inata do herói. Amiúde, o herói começava com uma grande desvantagem, como um destino nefasto ou uma deusa extremamente

antagonista (no caso dos heróis filhos de Zeus, a segunda possibilidade podia ser tomada como pressuposto, graças a Hera). Embora os heróis do mito, por vezes, encontrassem um fim desagradável, compartilhavam um consolo comum com os heróis de todos os tempos e lugares – eles, geralmente, conseguiam conquistar a mocinha.

Essencialmente, a missão do herói passava pelos seguintes estágios:

PARTE 1

Origens – Pessoas comuns nem deveriam se inscrever. Os grandes heróis do mito são nobres ou mesmo semidivinos. Jasão, líder dos argonautas, pode ter tido um nascimento nobre, mas outros como Hércules, filho de Zeus, estavam, com certeza, se rebaixando em sua companhia.

PARTE 2

Destino funesto – Um herói nasce com o dado cósmico lançado contra ele. Já que tentar evitar o destino é invariavelmente fútil, a maioria dos heróis se concentra em compartilhar o sofrimento com o maior número de vítimas merecedoras possível.

PARTE 3

Sob jugo – Nosso herói acaba, de alguma forma, sob o poder de um sórdido rei, que o envia a uma cuidadosamente planejada...

PARTE 4

... missão suicida.

PARTE 5

Auxílio – Enquanto executa sua tarefa, nosso herói obtém implementos heroicos e auxiliares, divinos ou não.

PARTE 6

A jornada – Nosso herói segue seu destino, geralmente deixando um rastro de corpos pelo caminho. Com Héracles, a combinação de deusa vingativa e herói feliz com sua clava tornaram a carnificina particularmente intensa.

PARTE 7

Cumprindo a missão – Esse era um momento por vezes excitante, por vezes anticlimático, quando a missão era cumprida.

PARTE 8

Voltando para casa – Veja a Parte 6. Com corpos extra.

PARTE 9

Desfecho – O herói retorna, geralmente depois de se apoderar de uma companhia feminina. Esse é, com frequência, o ponto em que o sórdido rei morre de forma dolorosa.

≡ PERSEU: ADQUIRINDO UMA CABEÇA ≡

O filho de Dânae de belos cabelos, o cavaleiro Perseu... com suas sandálias aladas e espada de bainha negra.

HESÍODO, O ESCUDO DE HÉRACLES, 215.



D.A.I., Roma

Perseu foge com a cabeça de Medusa, com o auxílio de Atena.

Origens – Filho de Dânae, da linhagem de Dânao (cf. p. 37), neto do Rei Acrísio e filho de Zeus, rei dos deuses.

Destino funesto – Perseu estava destinado a matar seu avô, o que levou Acrísio a tentar se certificar de que sua filha nunca concebesse um filho. Ele falhou quando Zeus penetrou seus aposentos como uma radiante chuva de ouro.

Sob jugo – Depois de ser eLivros com sua mãe, Perseu cresceu sob o Rei Polidectes, que decidiu se casar com sua mãe. Polidectes cobrou de Perseu um imposto em cavalos, que ele sabia que o herói não poderia pagar.

Missão suicida – Perseu devia encontrar Medusa a Górgona, matá-la e trazer de volta sua cabeça no lugar do imposto não pago em cavalos.

MEDUSA A GÓRGONA



Havia três górgonas, irmãs dotadas de grande beleza, embora apenas Medusa (literalmente, “rainha”) fosse mortal. Infelizmente, as górgonas eram excessivamente orgulhosas de sua aparência, e isso as levou a se gabarem de que sua beleza excedia mesmo aquela dos grandes deuses. Essa impudência poderia ter passado

despercebida se Medusa não houvesse tido relações sexuais com Poseidon, e num templo de Atena. Atena, imediatamente, amaldiçoou as górgonas com uma aparência odiosa. Ela dedicou atenção especial a Medusa, transformando seus lustrosos cachos em sibilantes serpentes e tornou sua aparência tão terrível que todos os que a olhassem eram imediatamente transformados em pedra.

Auxílio – Uma espada de adamantina e um escudo de bronze de Hermes (que também lhe havia emprestado suas sandálias aladas), o conselho de Atena sobre como encontrar Medusa e uma capa de invisibilidade de algumas Ninfas propícias.

A jornada – Perseu foi guiado até uma caverna com três bruxas que conheciam o paradeiro da Górgona. Essas três mulheres tinham apenas um único olho e um único dente compartilhado entre elas. Naquele que estava longe de ser seu melhor momento, Perseu interceptou o olho sendo passado de mão em mão e aterrorizou as velhas senhoras a lhe dar a informação que desejava. Ao ir embora, jogou o olho num lago próximo.

Cumprindo a missão – Tornando invisível pela capa e usando o escudo como um espelho, de modo que ele não olhasse diretamente para Medusa, Perseu lhe cortou a cabeça e fugiu com as sandálias aladas enquanto as outras górgonas ainda tentavam entender o que tinha acontecido.

De volta para casa – Depois de uma escala no Egito, Perseu se deparou com Andrômeda acorrentada a uma rocha para ser consumida por um monstro marinho. (Isso ocorreu porque Cassiopeia, mãe de Andrômeda, havia ofendido os deuses se vangloriando de sua beleza “divina”.) Perseu matou o monstro, casou-se com Andrômeda e, com a cabeça da Medusa,

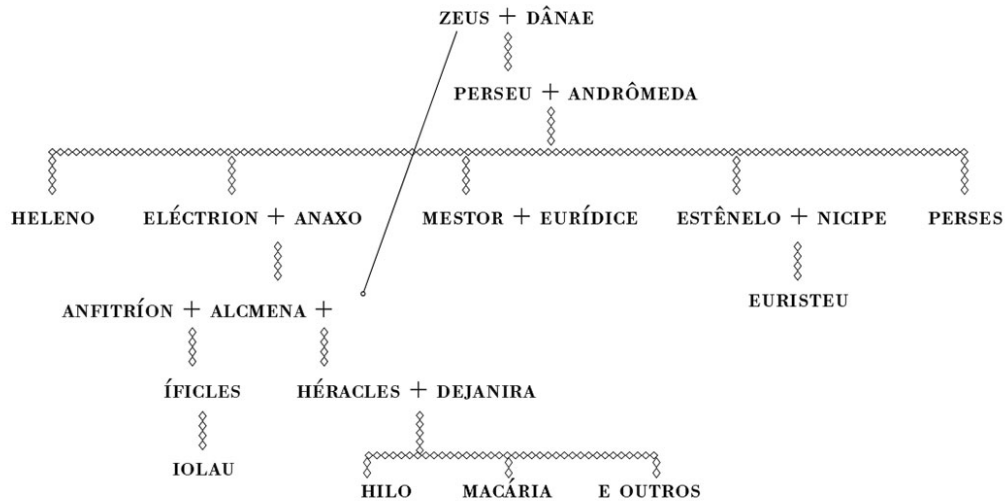
petrificou o noivo anterior e a comitiva que o acompanhava quando eles se opuseram.

Desfecho – O Rei Polidectes também foi petrificado, e Dânae foi salva do casamento. Perseu, inadvertidamente, arremessou um disco contra seu avô durante um evento esportivo, matando-o conforme predito pela profecia. De forma incomum para um mito antigo, Perseu e Andrômeda viveram felizes para sempre.

Notas de rodapé – A cabeça da Górgona era, com frequência, representada nos escudos dos hoplitas atenienses, talvez na esperança de que ela traria a mesma proteção da cabeça original, que foi parar na impenetrável Égide de Atena.

Perses, filho de Perseu, seguiu para o leste para se tornar o ancestral da nação persa. Quando morreram, Perseu, Andrômeda e Cassiopeia foram conduzidos para os céus. Andrômeda é uma galáxia inteira, enquanto Perseu é apenas uma constelação. A estrela Beta Per em sua constelação representa a cabeça da Górgona, portanto não é aconselhável olhá-la por muito tempo.

ÁRVORE GENEALÓGICA SIMPLIFICADA DE PERSEU



ARTE E CULTURA POSTERIORES:

PERSEU E MEDUSA



Do mesmo modo que o elemento extremamente sensual, como em *Dânae recebendo a chuva de ouro* (1553), de Ticiano, por exemplo, a violência e o erotismo da lenda de Perseu têm se provado irresistíveis a muitos artistas. No campo da escultura, estão inclusas *Perseu com a cabeça de Medusa* (1545-1554), de Benvenuto Cellini, e *Perseu com a cabeça da Górgona Medusa*, de Antonio Canova, esta exibida pela primeira vez em 1801 (a origem dessas duas últimas pode ter sido um afresco romano na Villa San Marco, em Estábia, na Itália).



Metropolitan Museum of Art, Nova York
Perseu de Canova segurando a cabeça de Medusa.

Na pintura, temos *Medusa*, de Caravaggio (que gostava tanto do tema a ponto de pintar duas no fim do século XVI), e *A cabeça de Medusa* (1617-1618), num trabalho conjunto de Jan Brueghel o Velho e Peter Paul Rubens.

ARTE E CULTURA POSTERIORES: PERSEU E ANDRÔMEDA



A história de Andrômeda, entremontes, permitiu que artistas expressassem o sadomasoquismo como alta cultura, e muitos aproveitaram a oportunidade, incluindo Rubens (*Andrômeda*, 1638), Pierre Mignard (*Perseu e Andrômeda*, 1679), Theodore Chasseriau (*Andrômeda acorrentada à rocha pelas Nereidas*, 1840), Giorgio Vasari (*Perseu e Andrômeda*, 1570-1572), Gustave Doré (*Andrômeda*, 1869) e Edward Poynter (*Andrômeda*, 1869).



Tate, Londres

Andrômeda de Poynter acorrentada a uma rocha.

(Estranhamente, embora nada na lenda diga que Andrômeda tenha sido acorrentada nua, os artistas pós-clássicos insistem que a moça deva sempre estar assim, talvez porque suas vestimentas tenham ficado presas nos dentes do monstro.) Na escultura, encontramos representações de Daniel Chester French (*Andrômeda*, 1929 – nua) e Pierre Puget (*Perseu e Andrômeda*, 1678-1684 – praticamente nua). Na ópera, em 1781, Anton Zimmermann produziu sua *Andromeda und Perseus* [*Andrômeda e Perseu*].

⌘ **BELEROFONTE: A FORÇA AÉREA DA LÍCIA** ⌘



*A temível Quimera... as guerreiras amazonas... os homens mais
valerosos da Lícia... Belerofonte os matou a todos.*

HOMERO, *ILÍADA*, 6.179-190.



Origens – Seu pai era Glauco, rei de Corinto, e ele era um neto de Sísifo. Originalmente, um impetuoso jovem chamado Hipônoo, nosso herói matou um homem chamado Belero (Belerofonte significa “matador de Belero”) e foi eLivros em Argos.

O AVÔ DE BELEROFONTE



Um mestre da esperteza, Sísifo foi o fundador dos Jogos Ístmios (que eram celebrados por Corinto nos tempos romanos). Ele ganhou para seu reino árido uma valiosa fonte, a Pirene, por contar ao deus-río Asopo aonde Zeus, com a violação em mente, havia levado sua filha. Zeus lançou Sísifo no Tártaro como consequência, mas o astuto Sísifo escapou.

Utilizando-se de um esperto estratagema, ele ordenou sua esposa a deixar seu corpo sem ser enterrado e sem honras fúnebres – o que ela cumpriu. No mundo subterrâneo, Sísifo persuadiu Hades a deixá-lo retornar para punir o mau tratamento dispensado por sua esposa a seu corpo e, faltando à sua palavra, conseguiu viver uma segunda vida longa e feliz, durante a qual ele foi pai de Glauco, o futuro rei de Corinto e pai de Belerofonte.

Hades se vingou quando seu hóspede errante morreu uma segunda vez. Ele foi condenado a empurrar uma pedra gigante montanha acima. A tarefa não tinha fim, pois antes que a pedra alcançasse o topo, ela rolava de volta, e a tarefa tinha de ser feita novamente.

Na era moderna, qualquer tarefa infrutífera e interminável é chamada de “trabalho de Sísifo”.

Destino funesto – Nenhum.

Sob jugo – Em Argos, Belerofonte ganhou o coração da Rainha Antira. Isso era uma má notícia, pois Antira já estava casada com o rei local. Quando Belerofonte rejeitou os avanços de Antira, ela o acusou falsamente de estupro.

Missão suicida – Vários feitos na Lícia (na Ásia Menor), mas, principalmente, matar a Quimera. Filha do aterrorizante Tífon (cf. p. 21), ela era um horror cuspidor de fogo que tinha a frente de um leão, o meio de uma cabra e a cauda de uma cobra (razão pela qual “quimera” é um termo usado na medicina moderna para designar qualquer animal transgênico).

Auxílio – O cavalo alado Pégaso (e seu irmão menos conhecido, Crisaor, pai de Gerioneu – cf. p. 156) era o fruto da união ilícita entre Medusa e Poseidon (cf. p. 129). Quando o sangue de Medusa, ainda fértil com a semente de Poseidon, vazou para o chão, criou Pégaso, pois Poseidon era também, claro, um deus dos cavalos. Pégaso voou para a Grécia, e, ao pousar no Monte Parnaso, uma fonte surgiu onde seu casco batera. Ela era a Hipocrene, a fonte de inspiração para muitos poetas.

Quando Belerofonte apelou a Atena por ajuda, ela lhe deu arreios mágicos, com os quais ele domou Pégaso.

A jornada – Sem intercorrências, embora Belerofonte tenha sido enviado com um bilhete para seu novo anfitrião, o rei da Lícia, que o instruía a matar Belerofonte assim que chegasse. Felizmente, o anfitrião só leu o bilhete mais tarde.

Cumprindo a missão – Belerofonte usou uma lança de chumbo, a qual enfiou na garganta da Quimera. Quando ela expeliu fogo, a lança derreteu, e o monstro morreu engasgado.

De volta para casa – Belerofonte permaneceu na Lícia. Agora ciente de que deveria matar seu hóspede, o rei enviou Pégaso e Belerofonte contra

uma série de exércitos, mas o par triunfava toda vez. Finalmente, o rei desistiu de suas intenções malignas, confessou tudo e permitiu que Belerofonte se casasse com sua filha.

Desfecho – Belerofonte começou a se inquietar com a paz e a prosperidade e se tornou arrogante. Por fim, tentou ascender ao Olimpo cavalcando Pégaso. Zeus enviou uma mutuca para ferrear Pégaso, que coiceava violentamente, e Belerofonte caiu. Ele ficou aleijado, desfigurado e longe de casa: “odiado pelos deuses, ele vagava naquela planície sozinho, devorando seu próprio coração e evitando os modos dos homens” (Homero, *Ilíada*, 6.200). Por ter morrido no exílio, é adequado que *Belerofonte* fosse uma das embarcações que levou Napoleão Bonaparte a seu exílio em Santa Helena.

Notas de rodapé – Pégaso era mortal e, ao morrer, se tornou uma constelação. Ele permanece como um dos símbolos mais duradouros da mitologia clássica e aparece numa série de produtos. De fato, este texto foi escrito num computador fabricado por uma companhia que era chamada Pegasus antes que as três primeiras letras fossem removidas do nome.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

BELEROFONTE



Cavalos alados têm se provado populares com artistas ao longo das eras: Giovanni Battista Tiepolo produziu *Belerofonte sobre Pégaso* (1746-1747) e Rubens produziu *Belerofonte cavalcando Pégaso combate a Quimera* (1635). Johann Nepomuk Schaller, por sua vez, produziu a escultura *Belerofonte combatendo a Quimera* (1821).

⚔ **JASÃO:** ⚔
EM BUSCA DO OURO

*Pois Frixo nos ordena a seguir para os salões
do palácio de Eetes...
e levar conosco o felpudo
velo do carneiro,
sobre o qual ele escapou pelo mar.*
PÍNDARO, QUARTA ODE PÍTICA, 285.

Origens – Filho de uma família de realeza menor da Tessália. Em razão de uma complexa confusão, foi criado pelo centauro Quíron.

Destino funesto – O destino funesto foi o do Rei Pélias, contra quem Hera tinha rancor. Pélias foi avisado para ficar atento a um “homem com uma sandália”.

Sob jugo – O erro de Jasão foi aparecer indevidamente calçado (pois havia perdido uma sandália num rio) à corte do tirano assassino, mas justificadamente paranoico.

Missão suicida – Levar o Velo de Ouro de volta à Tessália. As origens do Velo de Ouro estão em Néfele (cf. p. 123), que se casou com o primeiro rei da Tessália e teve dois filhos, Hele e Frixo. O rei tessálio era polígamo e tinha uma segunda esposa, a filha de Cadmo e Harmonia (cf. p. 93), que invejava as crianças de forma feroz. Essa esposa planejou sabotar a colheita do reino tostando os grãos.

Quando o rei enviou emissários a Delfos para descobrir o que havia acontecido, ela os subornou para que dissessem que tudo ficaria bem se os filhos de Néfele fossem sacrificados aos deuses. Néfele ficou sabendo

do plano e usou suas conexões divinas para conseguir um carneiro mágico de Hermes. Os filhos fugiram para o leste montados no carneiro, embora Hele tenha caído ao cruzar entre a Europa e a Ásia e se afogado nas águas, que são chamadas Helesponto por causa dessa ocasião. Frixo chegou a salvo na Cólquida, litoral do Mar Negro, onde sacrificou o carneiro aos deuses e pregou sua pele de ouro numa árvore. Desde então, era protegido por um dragão.

O carneiro se tornou a constelação de Áries (termo latino para carneiro). Quando Áries ascendia, significava aos agricultores que era época de semear seu grão. Semear antes resultava no grão se tornando ressecado, que foi como o episódio todo veio à baila – ou ao menos assim diz Pseudo-Higino em sua *Astronomica* (Livro 2).

Auxílio – Jasão reuniu um grupo de aventureiros (incluindo Orfeu, o músico, dois filhos de Hermes, o filho de Pélias, os Dióscuros e o super-herói Héracles – cf. adiante). Ele, então, construiu uma embarcação – *Argo* – de acordo com as instruções de Atena. Como a proa do barco foi construída com os carvalhos sagrados do oráculo de Zeus em Dodona, a própria nau era senciente e não se acanhava em expressar suas opiniões.

A jornada

1. Uma pausa na Ilha de Lemnos, onde as mulheres haviam matado seus homens e viviam sozinhas. Essas mulheres receberam a carga de heróis com o que pode ser chamado polidamente de “braços abertos”. Jasão teve vários filhos com a rainha, Hipsípila.
2. Uma parada no Helesponto, onde o Rei Cízico atacou a tripulação. Atacar uma carga de heróis era sempre um erro, e um erro triplo se a tripulação incluía Héracles. Cízico foi enterrado próximo à cidade, que recebeu seu nome e se tornou uma cidade notável nos tempos antigos.

3. Diversos obstáculos, incluindo rochas flutuantes que destroçavam qualquer embarcação que navegasse entre elas. Os argonautas foram guiados pelo adivinho cego Fíneas, a quem salvaram das Harpias. Mais tarde, a música de Orfeu conduziu a tripulação ilesa ao passar pelas temíveis Sirenas (cf. p. 138).

HARPIAS E SIRENAS



Íris, a bela mensageira dos deuses, tinha duas (ou três) irmãs torpes, as Harpias. “*Harpyiae*” significa “ladras”, e é isso o que essas criaturas eram, arrebatando a comida de suas vítimas e as roubando antes que pudessem ser consumidas. O restante ficava tão poluído por seu cheiro rançoso que não poderia ser comido de jeito nenhum. Suas plumas eram duras como armaduras de aço, e suas faces, pálidas de fome. Elas atormentaram Fíneas o Adivinho até serem expulsas pelos argonautas e se refugiarem na ilha onde Eneias, mais tarde, as encontrou em seu trajeto para a Itália.



Staatliche Museen Preussischer Kulturbesitz,
Berlim

Harpias num vaso grego do século VII a.C.

As Sirenas eram moças que falharam em proteger Perséfone e foram transformadas em criaturas semelhantes a pássaros. Elas ficavam principalmente nas ilhas em torno do sul da Itália e atraíam navegantes para sua morte com belas canções. O problema é que, se uma sirena falhasse em capturar seu homem, ela perecia. Então os argonautas as aniquilaram de toda a região a leste quando a canção da sirena não conseguiu competir com a de

Orfeu. Mais tarde, Odisseu também resistiu ao charme delas, ocasionando mais mortes. As Sirenas se tornaram mais cacofônicas desde que as sirenes modernas passaram a ser usadas em barcos a vapor no século XIX; o “canto da sirena” ainda se refere a uma oferta sedutora, mas é melhor que seja evitado³.



Museu do Vaticano, Cidade do Vaticano
Um traje nada confortável: Jasão emerge de dentro do dragão.

Cumprindo a missão – O velocino estava sob os cuidados do Rei Eetes (o irmão de Pasífae – cf. p. 153), que prometeu entregá-lo assim que Jasão arasse a terra e a semeasse por um tempo. Os bois que deviam puxar o arado eram do tipo que tinha pés de bronze e matavam homens, e as sementes eram de dentes de dragão, que, instantaneamente, germinavam homens armados e homicidas.

Entretanto, Jasão tinha chamado a atenção da filha de Eetes, a muito (muito) formidável feiticeira Medeia. Ela dopou os bois e aconselhou Jasão a arremessar pedras contra os homens armados conforme eles germinavam, de modo que eles matassem uns aos outros durante a briga que se seguiria. O dragão que protegia o velocino tentou engolir Jasão, mas Medeia fez a fera desistir de levar sua refeição adiante.

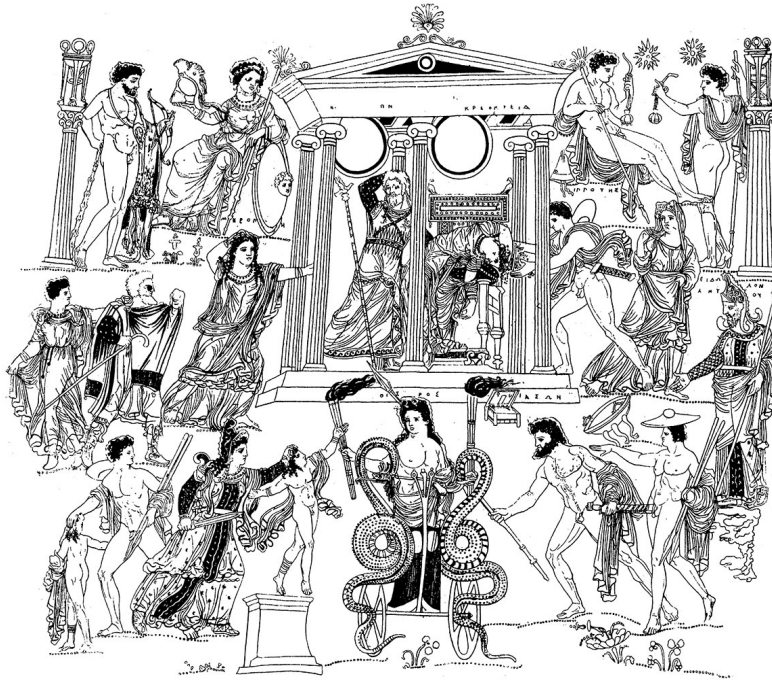
De volta para casa – Eetes navegou em perseguição quando a *Argo* partiu com o velocino, mas Medeia havia trazido consigo seu pequeno irmão exatamente para uma tal eventualidade. Ao despedaçar o infeliz e lançar os nacos ao mar em intervalos regulares, ela forçou o pai a desistir da perseguição, de modo que ele conseguiu recuperar apenas o suficiente do corpo para um funeral. Pelo terrível crime de Medeia, os argonautas precisaram ser purificados pela feiticeira Circe (cf. p. 204).

Desfecho – Medeia persuadiu as filhas do Rei Pélias de que elas podiam trazer a seu pai juventude e vida eterna ao fazê-lo em picadinho e cozinhando os pedaços. Quando Pélias não ressuscitou da sopa, Jasão e Medeia foram eLivross.

Depois de viverem em Corinto por dez anos, Jasão se divorciou de Medeia para se casar com a princesa coríntia Glauce (uma descendente de Sísifo – cf. p. 133). Medeia deu à nova esposa de Jasão um espetacular vestido de noiva, que explodiu em chamas quando a noiva o vestiu (um caso no qual a noiva, de fato, parecia radiante). O calor intenso matou tanto Glauce como seu pai. Depois de matar os filhos que teve com Jasão, Medeia fugiu para Atenas numa carruagem conduzida por dragões.

Isso deixou Jasão arrasado, sentado à sombra de sua amada *Argo*, sonhando com glórias passadas. Mas a nau tinha se tornado decrépita, e a proa apodrecida caiu sobre Jasão e o matou.

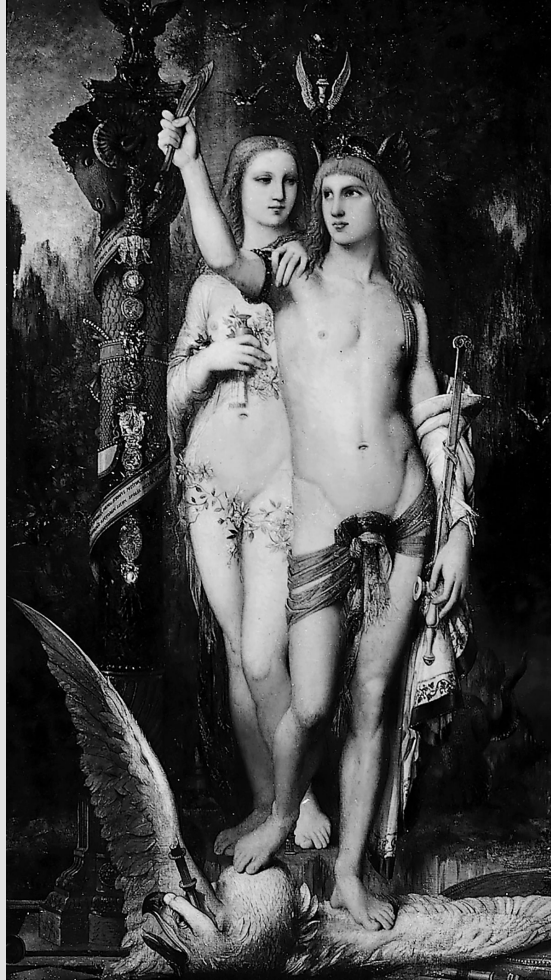
A história de Medeia era outro sucesso do tragediógrafo antigo Eurípides. Plínio o Velho diz que o “Templo de Juno Argiva”, na Etrúria, tinha fama de ter sido fundado por Jasão – se o foi pelo argonauta, isso sugere que ele fez um enorme e não registrado desvio.



*Medeia, a rainha feiticeira, prepara-se para partir enquanto
Glauce (centro) pega fogo.*

**ARTE E CULTURA POSTERIORES:
JASÃO E MEDEIA**





Museu de Orsay, Paris

*A representação de Jasão e Medeia feita por
Moreau.*

Não surpreende que Medeia tenha sido um assunto popular para os artistas e, de certa maneira, tenha roubado a cena de Jasão na arte posterior. Na pintura, ela foi retratada por Gustave Moreau (*Jasão e Medeia*, 1852), Frederick Sandys (*Medeia*, 1866-1868), J.W. Waterhouse (*Jasão e Medeia*, 1907), Bernard Safran (*Medeia*, 1964) e Eugène Delacroix (*Medeia*, 1862). *Medeia* é, também, uma ópera de 1693, de Marc-Antoine Charpentier.

≡ **PSIQUÊ E CUPIDO** ≡

Esse conto costumeiro da mocinha que encontra o mocinho-deus, da mocinha que perde o mocinho-deus, da mocinha que recupera o mocinho-deus é um acréscimo posterior ao *corpus* mitológico e aparece em apenas um de dois dos romances que sobreviveram da Roma antiga, o *Asno de ouro*, de Apuleio.

Origens – Incerta (Psiquê é o termo grego para “alma”), mas filha de um rei e de excepcional (portanto perigosa) beleza.

Destino funesto – A invejosa ira de Vênus (esse é um mito romano, então Afrodite é Vênus).

Sob jugo – Enviado por Vênus para sabotar a vida amorosa de Psiquê, o próprio Cupido se apaixonou pela garota, e ela, claro, por ele. Cupido a levou ao palácio onde Psiquê tinha tudo, exceto a vista de seu marido, a quem ela era proibida de ver. Quando ela quebrou a regra e olhou para seu marido, Cupido fugiu, deixando Psiquê à mercê de Vênus.

Missões suicidas – Vênus ordenou que, para ter Cupido de volta, Psiquê deveria executar uma série de tarefas ainda mais letais:

- separar uma enorme cesta de grãos misturados (cumprida por formigas que se simpatizaram);
- pegar lã de uma ovelha de ouro, mas perversamente assassina (cumprida com a ajuda de um amigável deus-rio);
- pegar água de uma fonte inacessível num penhasco, guardada por serpentes venenosas (realizada por uma águia prestativa);
- ir ao mundo subterrâneo e retornar com um presente de Perséfone (que Psiquê corajosamente tentou cumprir, mas falhou, caindo, por fim, num sono eterno).

De volta para casa – Cupido, que tinha perdoado Psiquê, acordou-a. Ele tinha um considerável poder de barganha, pois, se entrasse em greve, nem humanos nem animais sentiriam o impulso de se reproduzir, e usou

esse poder para forçar uma assembleia dos deuses, na qual o próprio Júpiter (Zeus, mas ainda estamos na Roma antiga) decretou que Psiquê deveria se casar com Cupido e que, ao beber ambrosia, ela se tornaria imortal.

Desfecho – Esse é um caso em que amantes viveram mesmo felizes para sempre, com ênfase no “sempre”. A filha de Cupido e Psiquê é Voluptas, a deusa dos prazeres sexuais.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

PSIQUÊ E CUPIDO



Com a lendária predileção dos franceses por *l'amour*, não surpreende que os artistas franceses tenham tomado a liderança em retratar essa charmosa história. *L'Amour et Psyché, enfants* (1889), de William-Adolphe Bouguereau, mostra um casal gracioso e infantil, familiar em qualquer cartão de Dia dos Namorados. *L'Amour et Psyché* (c. 1840) de François-Édouard Picot, é uma interpretação mais dramática. Entretanto a interpretação mais emocionante dessa história está em mármore, a saber, a representação de Cupido reanimando Psiquê de Antonio Canova, *Psyché réanimée par le baiser de l'Amour* (1787), no Louvre.

• ATALANTA – AS PROVAÇÕES DE UMA HEROÍNA ☞



*Talvez tu tenhas ouvido o nome de uma virgem, que continuamente
em rapidez os jovens mais rápidos superou?*

OVÍDIO, METAMORFOSES, CANTO 10.



Origens – O pai de Atalanta queria um menino. Ele ficou tão desapontado quando sua esposa deu à luz uma menina que abandonou a

criança para morrer na natureza selvagem da Arcádia. Entretanto, numa espécie de preâmbulo à história de Rômulo e Remo, Atalanta foi adotada por um animal selvagem. No caso dela, foi amamentada por uma urso, até que alguns caçadores a encontraram e assumiram a tarefa de cuidar da criança selvagem.

Os caçadores fizeram um trabalho excepcional, pois Atalanta acabou se tornando uma grande corredora, lutadora e arqueira, bem como dona de uma beleza excepcional. Ela derrotou o pai de Aquiles numa luta e por acaso matou dois centauros que tentaram violentá-la. Estava dentre aqueles que se voluntariaram para acompanhar Jasão na *Argo*, mas ele recusou sua oferta, sabiamente considerando o efeito que a bela moleca teria em sua tripulação carregada de testosterona.

Destino funesto – Quando uma beleza irresistível se junta a um compromisso ferrenho com a virgindade, um deles tem que ceder...

A missão – Atalanta estabeleceu sua própria missão na vida – estava determinada a se manter virgem a qualquer custo. Considerando suas habilidades excepcionais e sua beleza, isso não seria tarefa fácil, já que a população masculina inteira da Grécia tomou a atitude dela como um desafio. Mas o assunto foi complicado ainda mais por Afrodite, deusa do amor, que, geralmente, parecia considerar a virgindade uma afronta pessoal – em especial, quando expressa de maneira estridente por uma bela moça.

Obstáculos – O próximo exemplo de sordidez desmedida que Atalanta teve de enfrentar não foi do tipo proveniente do macho chauvinista, mas de um enorme e violento javali selvagem. Essa criatura tinha sido colocada na região da Caledônia, na Grécia, por Ártemis como uma punição, depois que o rei havia se esquecido de oferecer sacrifício a ela. Com o campo sendo destruído rapidamente, o rei apelou a todos os heróis da região para se juntarem numa enorme caçada ao javali. Vários

recém-argonautas aceitaram o desafio, e, assim, terminaram, no fim das contas, se aventurando ao lado de Atalanta. Um desses argonautas era um belo e jovem príncipe chamado Meleagro.

Atalanta foi instrumental na morte do javali, pois foi sua flecha que feriu mortalmente a fera. Entretanto, alguns dos outros caçadores ficaram relutantes em entregar o prêmio – a pele do javali – a uma mera mulher. Meleagro estava convencido de que Atalanta deveria receber a pele. O assunto se tornou uma grande controvérsia que colocou Meleagro contra seus tios, resultando na morte destes e, indiretamente, na de Meleagro também.

O antigo escritor de viagens Pausânias registra uma fonte no sul da Grécia que se acreditava ter jorrado de uma rocha que Atalanta atingiu com sua lança.

MELEAGRO E AS MOIRAS



Certo dia na infância de Meleagro, enquanto o bebê estava deitado ao lado do fogo, as três Moiras apareceram, e a mãe as ouviu discutindo o futuro da criança. Duas delas, Cloto e Láquesis, tinham preparado um futuro nobre para o infante, mas Átropos, quem corta os fios das vidas humanas, olhou tristemente para uma lenha na fogueira e disse: “Ele vai morrer assim que esse galho terminar de queimar”. Quando as Moiras desapareceram, a mãe apressadamente tirou o pedaço de lenha chamejante do fogo, extinguiu-o e escondeu a lenha, trancando-a em segurança. Meleagro cresceu e gozou do futuro feliz que as outras duas Moiras predisseram. Entretanto ele entrou em conflito com um de seus parentes e acabou matando seus tios em combate. Enfurecida pela morte de seus irmãos, a mãe tirou o pedaço de lenha que havia guardado por tantos anos e o jogou no fogo, embora, após a morte de Meleagro, ela tenha ficado tão arrependida que se enforcou. Outros parentes de Meleagro tiveram grandes papéis em mitos posteriores – incluindo uma

irmã, Dejanira, que se casou com Héracles (e o matou inadvertidamente) (cf. p. 159), e um sobrinho, Diomedes, que foi um guerreiro poderoso na Guerra de Troia (cf. p. 184).

Cumprindo a missão Atalanta, desde então, tornou-se mais desiludida com o gênero masculino do que nunca. Contudo, reconciliou-se com seu pai, que desejava que ela se casasse. Atalanta concordou, sob uma condição: em lugar de seus pretendentes a perseguirem, ela os perseguiria – com uma arma. A competição seria uma corrida a pé, com a mão e a virgindade de Atalanta como prêmio. Entretanto, quem quer que falhasse em ficar à frente de Atalanta seria morto quando a caçadora de pés rápidos o alcançasse.

Atalanta era muito atraente, mas era também muito rápida, e logo um número impressionante de cabeças passou a adornar a lateral da pista de corrida, separadas dos pescoços de seus apaixonados donos.

Afrodite decidiu que era hora de intervir diretamente. Seu instrumento foi um jovem chamado Hipomene, a quem ela equipou com três irresistíveis maçãs douradas. Conforme o par corria, Hipomene deixava cair uma maçã dourada toda vez que ele ouvia Atalanta se aproximando. Atalanta parava toda vez para pegar a maçã, tanto porque ela não conseguia resistir à atração da fruta como porque achava que se equiparava a seu oponente. É bem possível que Afrodite tenha lançado dados viciados em favor do jovem, pois, como será visto, Atalanta foi fortemente atraída para sua presa.

De todo modo, Atalanta foi a segunda a cruzar a linha de chegada. Ela havia perdido a corrida, mas ganhou três maçãs divinas e um esposo bastante agradável.

Desfecho – Infelizmente, Hipomene decidiu agradecer a Zeus por sua vitória, o que irritou Afrodite consideravelmente. Por consequência, ela instigou o jovem casal a um estado de luxúria tão demasiado que eles se

atracavam para fazer sexo em todo lugar, ultrajando o templo sagrado de Zeus no processo. Zeus não podia deixar passar tal afronta à sua dignidade e transformou os recém-casados em leão e leoa. Atalanta foi uma vítima inocente em tudo isso, mas é incerto se ela se opôs a ser transformada numa poderosa caçadora que, desde então, vagou com seu parceiro, livre de preocupações, pelos montes selvagens da Arcádia.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

ATALANTA



Atalanta se provou particularmente popular entre os artistas barrocos, incluindo Guido Reni (com o esplêndido *Atalanta e Hipomene*, c. 1612), Charles Le Brun (*Atalanta e Meleagro*, c. 1658) e Rubens (*A caça de Meleagro e Atalanta*, início da década de 1630). *Atalanta* (1703), de Pierre Lepautre, é uma cópia de uma escultura antiga. E ela fez uma aparição na ópera *Serse* (1738), de Handel.



Galeria Nacional de Capodimonte, Nápoles
Atalanta se inclina para pegar as maçãs douradas numa pintura de Reni.

3. O termo “sirene” tem origem na palavra grega que designa as sirenas, com frequência traduzida como “sereia”. A língua inglesa distingue as sirenas (sirens) das sereias (mermaids) – essas últimas, mulheres com a parte inferior do corpo em forma de cauda de peixe. Na língua inglesa, a expressão é “siren song”, enquanto, na língua portuguesa, o termo mais corrente é “canto da sereia” [N.T.].

A ERA DE OURO DA MITOLOGIA

A Era Heroica, provavelmente, atingiu seu clímax na Guerra de Troia (cap. 8), mas os maiores heróis e alguns dos mitos mais ricos e mais bem desenvolvidos são encontrados na geração que precede esse evento obcecante. Tanto gregos quanto romanos reconheciam que Héracles (Hércules para os romanos) era o maior dentre os heróis, mas não fingiam que esse personagem profundamente imperfeito fosse outra coisa que não um bandido valentão, perto de quem era tão seguro estar quanto de nitroglicerina num misturador de coquetel. Teseu não era muito melhor, mas quase todos os mitos dessa era tocam, ao menos tangencialmente, nesses personagens, que deram conta de uma considerável quantia de monstros (humanos ou não) e, assim, tornaram o mundo um lugar mais seguro.

❧ HÉRACLES: UM ÁS NA CLAVA ❧

*As histórias sobre Héracles encheram o mundo
e superaram o rancor de Juno.*
OVÍDIO, *METAMORFOSES*, 9.140.

Origens – Héracles era o filho de Zeus e Alcmena, uma bela descendente de Perseu. Zeus apareceu para ela disfarçado de Anfitríon, seu marido; e, para deixar as coisas ainda mais complicadas, Anfitríon, de fato, teve um filho com Alcmena à mesma época, de modo que Héracles nasceu com

um irmão gêmeo, Íficles, o que os médicos modernos chamariam de “superfecundação heteropaternal (monoteica)” (“uma gravidez bastante produtiva envolvendo dois pais, um dos quais é um deus”).

Alega-se que Héracles nasceu em Tebas, razão pela qual muitos hoplitas tebanos, mais tarde, pintavam a clava de Héracles em seus escudos.

Destino funesto – Héracles era intensa e violentamente odiado por Hera, para dizer o mínimo.

Sob jugo – Tornado louco por Hera, Héracles assassinou os próprios filhos. Para ser purificado, ele tinha que completar doze tarefas para o Rei Euristeu (os famosos Trabalhos de Héracles), outro descendente de Perseu que via Héracles como um rival ao trono. O acordo original era para dez tarefas. Entretanto, como será visto adiante, o astuto Euristeu ampliou as tarefas para doze, exibindo um gênio ardiloso, propenso a manipular a lei contratual de tal modo que teria feito fortuna numa época mais recente.

Auxílio – A orientação de Atena e um arco de Apolo.

Missões suicidas – Os Doze Trabalhos, conforme seguem:

≈ I – O leão de Nemeia ≈

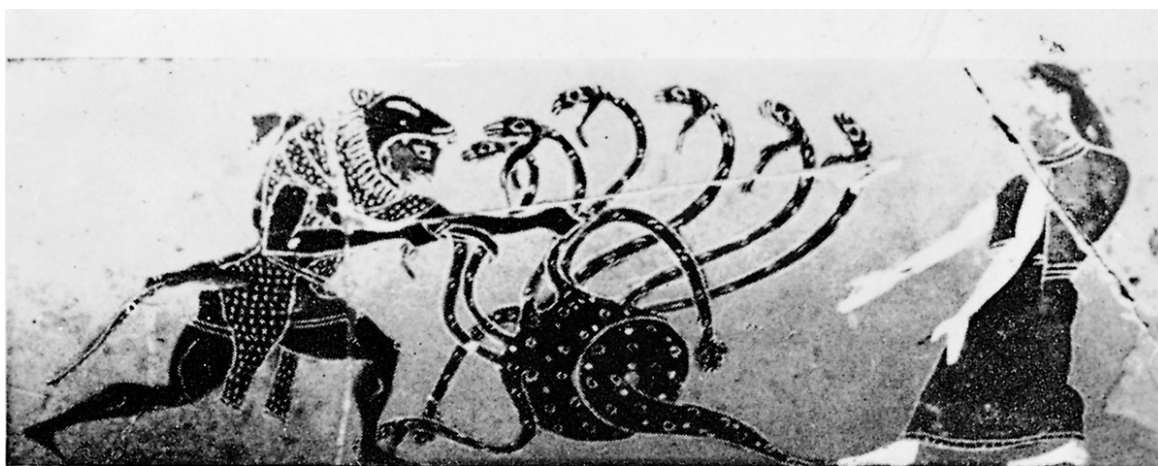


Antikensammlungen, Basel
Héracles com sua pele de leão e sua clava tradicionais em um vaso grego (c. 480 a.C.).

Apesar de invulnerável até mesmo às flechas de Apolo, o leão se provou suscetível à abordagem favorita de Héracles: “bata bem forte na cabeça” (muito embora essa cabeça em particular fosse tão sólida que quebrou a clava de Héracles). Ele, então, usou as próprias garras da fera para cortar sua pele quase invulnerável e, assim, equipou a si com uma armadura flexível feita de pele, com a qual passou a se vestir quase sempre dali em diante. Aqueles nascidos do meio para o fim do verão têm razão para se lembrar dessa ocasião, pois Zeus colocou o leão nos céus como a constelação e o signo zodiacal de Leão⁴.

≈ II – A Hidra ≈

Toda vez que uma cabeça dessa cria serpentina de Tífon (cf. p. 21) era decepada, duas outras nasciam em seu lugar. De fato, “um problema com cabeça de hidra” é ainda usado em alguns contextos na Modernidade para descrever qualquer questão que se torna pior ao se tentar resolvê-la. Como dificuldades adicionais, o veneno da Hidra tinha poder sobrenatural (e esse veneno derrubará Héracles no fim, como será visto), e Hera contribuiu com um caranguejo gigante para auxiliar a serpente ao picar os pés de Héracles.



Héracles avança em seu combate contra a Hidra de muitas cabeças.

Héracles venceu essa fera com a ajuda de seu sobrinho Iolau. Toda vez que Héracles decepava uma cabeça, Iolau cauterizava o toco para que ela não crescesse de volta. A última cabeça era imortal e, portanto, teve que ser enterrada em grande profundidade sob uma rocha enorme no caminho para Eleunte, onde ela provavelmente ainda vive. Contudo, porque Héracles recebeu ajuda não autorizada de seu sobrinho, Euristeu julgou como falta técnica e declarou inválido esse trabalho. Ainda assim, o labor não foi em vão, pois, dali em diante, as flechas de Héracles tinham pontas embebidas com o veneno da Hidra.

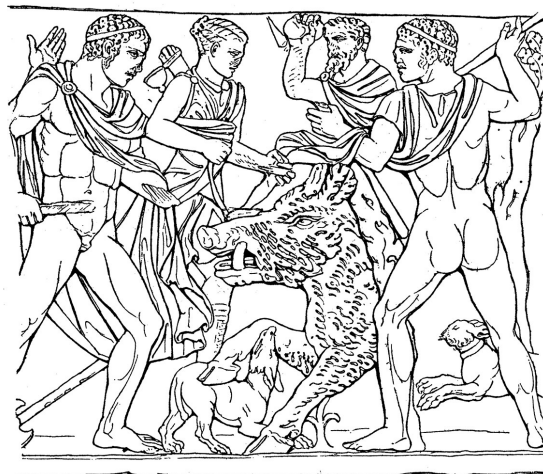
O caranguejo foi praticamente uma nota de rodapé na batalha principal. Héracles o pisoteou, despedaçando-o sob suas poderosas sandálias, e o terrível crustáceo assumiu seu lugar com o Leão, tornando-se o signo zodiacal de Câncer. A Hidra também se tornou uma constelação.

≈ III – A corça de Cerineia ≈

A corça era Taígete (uma das Plêiades – cf. p. 90), que havia sido transformada pela amiga Ártemis numa corça com galhadas de ouro para escapar das intenções excessivamente sexuais de Zeus. Héracles a capturou viva numa rede. Apolo e Ártemis o fizeram libertar sua presa, mas, ainda que por breve momento, Héracles havia capturado a corça e, portanto, concluiu o Trabalho III à risca.

≈ IV – O javali de Erimanto ≈

Euristeu decidiu fazer com que Héracles seguisse contra suas inclinações naturais e trouxesse uma criatura viva – dessa vez, um enorme javali que estava devastando a Arcádia. Com o útil conselho do centauro Quíron, nosso herói conseguiu capturar o javali, enganando-o ao avançar contra um monte formado pela neve.



Caçada a um javali selvagem, conforme exibido num sarcófago romano.

Interlúdio – Enquanto Euristeu estava pesquisando outras tarefas letais, Héracles pôde tirar umas férias, durante as quais ele se juntou aos argonautas e matou diversos espécimes não naturais de fauna, incluindo a águia que devorava o fígado de Prometeu (ele libertou Prometeu ao mesmo tempo – embora algumas narrativas digam que todo o incidente aconteceu depois).

≈ V – Os estábulos de Áugias ≈

Euristeu tentou desmoralizar Héracles com uma tarefa impossível e humilhante – limpar os estábulos de Áugias. Esses estábulos pertenciam ao Rei Áugias de Élis, no Peloponeso, e abrigavam seu enorme rebanho de gado. Com o passar dos anos, o problema crônico da falta de funcionários havia tornado os estábulos um enorme e fedorento complexo de construções semissubmerso em esterco de vaca. O Rei Áugias aceitou com alegria a oferta de Héracles para limpar o local (e, ainda hoje, quando se empreende qualquer trabalho aparentemente impossível, complexo e sujo, diz-se “limpar os estábulos de Áugias”) e ofereceu um décimo de seu rebanho se os estábulos estivessem imaculados no fim do dia.

Héracles, de imediato, desviou o curso de um rio próximo para atravessar os estábulos, e isso fez o trabalho por ele. Áugias se recusou a pagar e, como se não bastasse a afronta, houve, ainda, um desaforo, pois Euristeu julgou a tarefa inválida, porque Héracles havia aceitado uma oferta de pagamento.

≈ VI – As aves do Lago Estínfalo ≈

Essas criaturas desagradáveis estavam arruinando as colheitas na Arcádia com seus excrementos. Suas penas eram de bronze e tinham as pontas envenenadas; os pássaros as lançavam em qualquer um que se avertisse nas árvores para tentar matá-las.

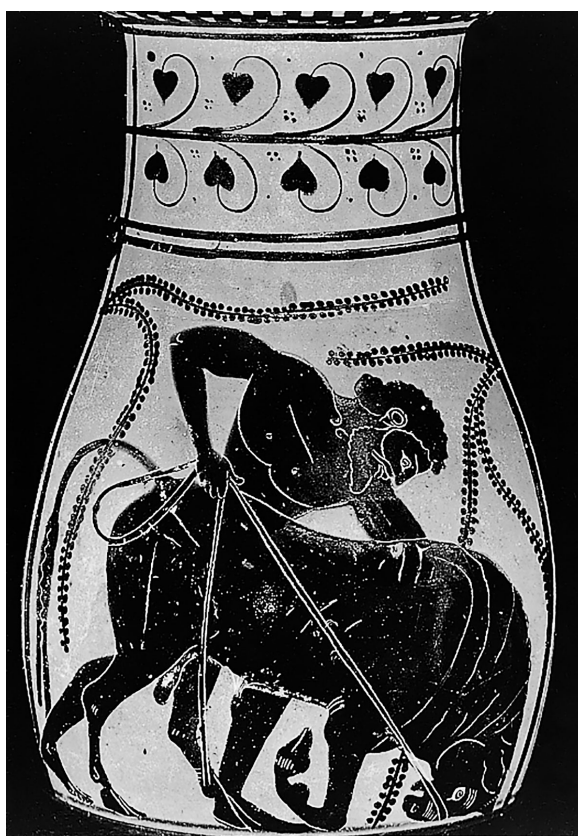
Atena e Hefesto trabalharam juntos (como amiúde o faziam); ele para produzir um enorme címbalo de bronze, e ela para aconselhar o herói a golpeá-los contra uma montanha próxima. Quando os pássaros voaram em pânico, Héracles provou que penas de bronze não eram páreo para as flechas de Apolo com pontas embebidas no veneno da Hidra.



Museu Britânico, Londres
Héracles atirando contra os pássaros do Lago Estínfalo.

≈ VII – O touro de Creta ≈

O Rei Minos (cf. p. 44) era amado pelos deuses. Certa vez, provou que não importava o que pedisse, ele o conseguiria, pois, enquanto oferecia sacrifício numa praia, pediu a Poseidon uma vítima adequada. Imediatamente, apareceu um touro vindo do mar, uma fera de beleza tão espetacular que Minos decidiu arriscar a ira de Poseidon e a substituiu por outro touro em sacrifício. Poseidon se juntou a Afrodite para sua retaliação, pois Pasífae, a esposa de Minos, havia sido indolente em seus sacrifícios à deusa.



Dominando o touro cretense.

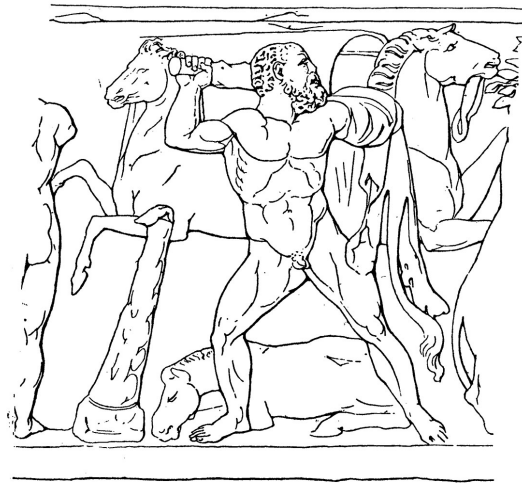
Afrodite infligiu em Pasífae um desejo não natural pelo touro. Tal desejo Pasífae mitigou com a ajuda de Dédalo, o inventor-residente do palácio, que construiu uma novilha de madeira para a degenerada senhora se esconder dentro. Infelizmente, o caso amoroso resultou numa gravidez, e a criança era uma criatura de temperamento muito difícil,

com uma cabeça de touro. Minos chegou rapidamente às conclusões adequadas. Dédalo foi aprisionado, e o touro foi solto para se tornar uma ameaça geral. A criança ficou conhecida como Minotauro (cf. adiante).

Para essa sétima tarefa, Héracles teve que capturar o touro e trazê-lo para Euristeu, o que o herói realizou sem gerar muita algazarra.

≈ VIII – As éguas de Diomedes ≈

A próxima tarefa enviou Héracles à Trácia para coletar alguns cavalos. A Trácia era uma terra distante, selvagem e bárbara, e o proprietário dos cavalos, o Rei Diomedes, era, mesmo para os padrões trácios, um personagem particularmente selvagem e bárbaro, com um exército para ser enfrentado. E os cavalos eram devoradores de homens.



Héracles leva a melhor ao enfrentar uma égua devoradora de homens.

Pelo lado bom, Héracles pôde angariar alguns voluntários para ajudá-lo nessa tarefa. Ele e seu bando derrotaram o exército de Diomedes, e o herói teve uma surpresa agradável ao descobrir que, uma vez que o rei fora entregue aos cavalos para ser devorado, as feras se tornaram notavelmente dóceis.

COMO HÉRACLES SALVOU ALCESTE



Pélias (cf. p. 136) tinha uma filha chamada Alceste, que se casou com o Rei Admeto depois de uma desventura mítica envolvendo Apolo, um leão, um urso, um carro e uma cama cheia de serpentes. O letal desfecho disso tudo deixou Admeto com um pé na cova (cf. a cama cheia de serpentes). Apolo embebedou as terríveis Moiras e as fez prometer que Admeto não precisaria morrer se alguém tomasse seu lugar em Hades. Admeto, rapidamente, descobriu quem os seus verdadeiros amigos eram, mas sua esposa, a fiel Alceste, ofereceu-se para morrer em seu lugar. Felizmente, Hércules tinha feito uma parada por ali em seu caminho para coletar as éguas de Diomedes. Para agradecer a Admeto pela hospitalidade, Hércules esperou perto do túmulo onde Alceste estava para dar seu último suspiro. Quando Tânatos (Morte) chegou para tomar sua vítima, tomou no lugar uma forte pancada hercúlea. A história toda pode ser encontrada na peça *Alceste*, escrita em 438 a.C. pelo ateniense Eurípides. Ela foi regularmente encenada na Antiguidade (e nos milênios seguintes).

≈ IX – O cinturão da rainha das amazonas ≈

Euristeu, em seguida, enviou Hércules para pegar o cinturão da rainha das amazonas, Hipólita, como um presente para sua filha. Hércules deixou o habitual rastro de corpos em seu caminho até Hipólita, incluindo alguns dos filhos do Rei Minos abatidos na Ilha de Paros. Ele estava novamente acompanhado por um bando de companheiros confiáveis (inclusive Teseu – cf. adiante). Na chegada, Hércules descobriu que seu carisma abrasador era suficiente para remover o cinturão de Hipólita. Todavia Hera contou às mulheres guerreiras que Hércules estava raptando sua rainha. O herói reagiu à crise iminente de pronto matando Hipólita (só por precaução) e escapou com o cinturão.



As amazonas eram uma raça de mulheres guerreiras. Seu nome vem do grego jônico *a-mazos*, ou “sem um seio”, pois diz-se que elas tinham o hábito de arrancar seu seio direito para melhorar o manuseio de suas armas. Amazonas é, atualmente, o nome do mais poderoso sistema fluvial da terra, graças a um explorador que foi hostilizado por algumas mulheres tribais armadas em 1541. Embora ainda seja usada para descrever qualquer mulher com habilidades marciais, “Amazon” (“amazona” em inglês), hoje, se refere, em geral, ao maior vendedor *on-line* de livros do mundo.

≈ X – O gado de Gerioneu ≈

Omitindo uma horda de mitos menores, Héracles foi, basicamente, ao extremo ocidente do mundo, matou Gerioneu, seu pastor e seu cão, e, depois, roubou seu gado. A jornada para o exterior levou Héracles à Líbia e à Península Ibérica. A viagem de volta deixou corpos pela Itália e em torno dos litorais do Mar Negro. Aqui, uma mulher com a parte inferior do corpo em forma de serpente roubou um pouco de seu gado, mas Héracles, ainda assim, dormiu com ela e, como resultado, foi o pai do povo cita.

Ao cruzar do norte da África para a Europa, Héracles notou que o estreito era dominado por uma enorme e instável montanha. Ele consertou isso dividindo a montanha em dois e colocando uma parte em cada lado do estreito. Em época antiga, essas metades de montanhas eram chamadas “Pilares de Héracles” – o pilar europeu é, hoje, chamado Gibraltar.

≈ XI – As maçãs de ouro das hespérides ≈

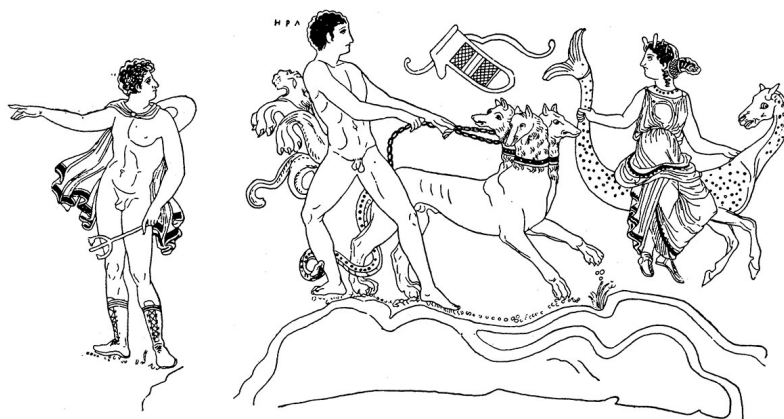
Elas foram dadas por Gaia a Hera como um presente de casamento (cf. p. 64) e poucas pessoas sabiam onde estavam. Héracles obteve a informação de um deus marinho menor, Nereu (por meio da força, naturalmente). Baseando-se numa dica fornecida por Prometeu (em

algumas narrativas, foi nesse momento que ele matou a águia e libertou o titã), Héracles foi ver Atlas, outro titã. As maçãs eram guardadas por uma serpente de cem cabeças e as Hespérides, filhas de Atlas. Em troca de Héracles ter segurado o céu em seu lugar (com ajuda de Atena), Atlas persuadiu suas filhas a entregarem as maçãs (Atlas teve que ser ludibriado a segurar o céu novamente quando voltou). Para tornar o empreendimento todo praticamente infrutífero, as maçãs eram muito sagradas para que o mortal Euristeu as possuísse, então Atena as devolveu a seu lugar.

Durante sua jornada, diz-se que Héracles roubou e sacrificou um touro na Ilha de Rodes. Ele comeu a fera enquanto o dono estava próximo praguejando, impotente, contra ele. A partir de então, sacrifícios a Héracles em Rodes passaram a ser tradicionalmente acompanhados de palavras similares.

≈ XII – A captura de Cérbero ≈

Héracles teve, então, que jogar “bolinha” com o possante cão de três cabeças que guardava os portais do mundo subterrâneo (cf. p. 42). Auxiliado por Hermes, que, naturalmente, conhecia o caminho, e acompanhado por Atena, Héracles realizou sua desagradável jornada ao reino de Hades, espancando Caronte e o próprio Hades no processo. (Alguns dizem que, ao derrotar Hades, ele assegurou sua imortalidade quando seu tempo prescrito na terra tinha acabado.) Enquanto estava no mundo subterrâneo, Héracles encontrou seu amigo Teseu aprisionado lá e imediatamente o libertou.



Cérbero sendo levado por Héracles para passear, enquanto divindades menores observam.

No fim, Perséfone deixou Héracles tomar Cérbero emprestado com a condição de que ele capturasse o cão com as próprias mãos e o trouxesse de volta em boas condições. Então Héracles simplesmente apanhou o temível guardião de Hades a caminho da saída, lançou o animal indubitavelmente confuso sobre um dos ombros e se encaminhou de volta para o mundo dos mortais. O caminho até Euristeu foi um tanto mais atulhado de cadáveres do que o habitual, pois Cérbero era uma fera particularmente fatal (p. ex., a planta venenosa acônito brotava onde quer que Cérbero derrubasse sua saliva, e ele salivava muito). Héracles terminou seus trabalhos ao colocar Cérbero de volta ao lugar ao qual pertencia, para o alívio geral de todos.

Desfecho – Livre de sua servidão a Euristeu, Héracles logo se meteu em problemas de novo. Ele matou um jovem, possivelmente porque havia ficado louco novamente (ou pode ter ficado louco como resultado do assassinato). Procurou conselho sobre purificação em Delfos e ameaçou arrasar o lugar quando descobriu que a purificação não aconteceria. Por fim, o próprio Apolo teve que impedir Héracles, e uma briga suja se seguiu, que acabou somente quando Zeus separou os filhos com seu raio.

Héracles foi colocado de volta à posição de servo, dessa vez da Rainha Ônfale, da Lídia. Depois que empregou Héracles para varrer a ralé geral do reino, Ônfale vestiu o herói com um vestido e o colocou para tecer, enquanto ela posava na pele de leão com a clava. Aparentemente, Héracles não guardou rancor desse tratamento, e, segundo algumas narrativas, os dois viraram amantes.

Ao se tornar novamente senhor de si, Héracles passou os anos seguintes se vingando daqueles que dificultaram seus Doze Trabalhos. No curso de uma série de aventuras em torno do Mediterrâneo, ele encontrou tempo para tornar Príamo rei de Troia, participar de uma batalha entre deuses e gigantes e estabelecer os jogos olímpicos.



Museu Britânico, Londres

*Dejanira entregando a
Héracles a túnica fatal.*

Ele também se casou com uma mulher chamada Dejanira, pois havia prometido isso a um amigo que encontrara no mundo subterrâneo, o que provocou sua ruína.

No curso de suas várias aventuras, Héracles havia se esforçado para tornar os centauros praticamente extintos, e um sobrevivente chamado Nesso estava desgostoso, porque Héracles havia exterminado seu clã no caminho para capturar o javali de Erimanto. Nesso tentou raptar

Dejanira, mas foi abatido por Héracles com uma flecha embebida em veneno de Hidra. Em seu último suspiro, Nesso disse a Dejanira que um frasco de seu sangue manteria Héracles fiel a ela para sempre.

Alguns anos mais tarde, Dejanira se sentiu ameaçada por uma rival mais jovem, então derramou o conteúdo do frasco sobre a túnica de Héracles. O frasco continha não apenas o sangue de Nesso, mas também o hediondo veneno da Hidra, que fez efeito imediatamente. Héracles rasgou a túnica de seu corpo de uma vez (arrancando grandes nacos de carne putrefata com ela), mas era muito tarde. Calmamente, o herói construiu sua própria pira funerária e morreu. Zeus reivindicou a sombra de seu filho errante e o conduziu ao Olimpo para se juntar aos deuses. Finalmente reconciliado com sua madrastra Hera, Héracles tomou por esposa Hebe, deusa da juventude.

A pira funerária de Héracles foi erigida sobre a passagem nas Termópilas, onde o suposto descendente do herói, Leônidas, mais tarde, combateria os persas com seus trezentos heróis.

≡ MORTES POR HÉRACLES ≡

Uma lista resumida, em ordem mais ou menos cronológica, daqueles mortos incidentalmente pelo herói no curso de suas aventuras:

Duas serpentes: Enviadas por Hera numa tentativa de exterminar Héracles quando infante. Ele assumiu que eram brinquedos e as estrangulou enquanto brincava.

Lino: Professor de música de Héracles; por punir seu pupilo, foi morto por ele com pancadas na cabeça com sua própria lira.

O leão de Citéron: Por matar essa fera, o rei de Téspis recompensou Héracles com uma noite de paixão na companhia de suas filhas. No que

às vezes é chamado de “primeiro trabalho de Héracles”, o herói engravidou cada uma das garotas numa única noite. Todas as cinquenta.

Tersímaco, Creôntidas, Deicoonte: Filhos de Héracles mortos por ele num acesso de loucura.

Os filhos de Íficles: Também mortos enquanto Héracles estava enlouquecido (Íficles era o meio-irmão de Héracles – cf. p. 148).

Folo, o centauro: E Quíron, o centauro; Nesso, o centauro; a tribo de centauros de Nesso; e Eurítion o centauro – na verdade, a mitologia não registra um único centauro que tenha sobrevivido a um encontro com Héracles.

Os Gegeneis: Gigantes da Ásia Menor (enquanto Héracles estava na *Argo*).

Calais e Zetes: Dois dos argonautas.

Áugias: Aquele dos estábulos. Áugias se safou com sua traição por um tempo, mas Héracles sabia guardar rancor.

Laomedonte, rei de Troia: Héracles matou um monstro para ele. Como o herói teve que lutar para escapar da fera depois de ser engolido por ela, Héracles estava descontente quando Laomedonte se recusou a pagar o preço combinado.

Sarpédon da Trácia: Um filho de Poseidon, morto por ter sido rude com Héracles.

Rei Érix, da Sicília: Um filho de Afrodite, morto por Héracles numa competição de luta.

Alcioneu: Um gigante que arremessou uma pedra contra Héracles tão violentamente que foi morto pelo rebote.

Busíris, rei do Egito: Ele tentou sacrificar Héracles a seus deuses.

Anteu: Um filho de Gaia que ganhava força toda vez que era arremessado no chão. Héracles o conduziu para uma competição de luta, ergueu-o no ar e o matou ali.

Emátion: Um filho de Eos e Titono (cf. p. 41) que tentou impedir Héracles de pegar as maçãs de ouro.

Ífito: Um jovem príncipe assassinado em outro acesso de loucura.

Eurípilo, rei de Cós: Ele e seus homens atacaram Héracles em suas viagens.

Rei Neleu, de Pilos: Por se recusar a purificar Héracles de um assassinato prévio.

Êunomo: Um menino que cuspiu vinho quando servia Héracles à mesa.

Cicno: Um filho degenerado de Ares que estava tentando construir um templo feito de crânios. Héracles forçosamente recusou um convite para contribuir com o seu próprio (cf. p. 94).

Êurito: Um rei que se recusou a entregar a filha como concubina a Héracles.

Licas: Quem deu, sem saber, a túnica envenenada a Héracles.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

HÉRACLES (HÉRCULES)



Héracles inspirou artistas antigos e modernos. A *escolha de Héracles* (c. 1596), de Annibale Carracci, mostra o jovem herói escolhendo entre trabalho e heroísmo ou uma vida fácil de prazeres. Francisco de Zurbaran fornece uma imagem dramática

de *Hércules e Cérbero* (c. 1636), enquanto Rubens, em seu *Héracles embebedado* (c. 1611), mostra o herói numa condição menos que virtuosa. François Lemoyne, em *Hércules e Ônfale* (1724), mostra um herói prodigamente decadente gozando bem sua servidão. O escultor Baccio Bandinelli, enquanto isso, produziu *Hércules e Caco* (1524-1534).

Os séculos assistiram à peça *Héracles*, de Eurípides, na antiga Atenas; à ópera *Hércules*, apresentada por Handel no King's Theater, em Londres, em 1745; e ao filme *Hércules*, animação da Disney de 1997 (nesse último, possivelmente por coincidência, alguns detalhes estão corretos).

Os Doze Trabalhos também têm inspirado uma riqueza de obras.

Rubens produziu uma pintura memorável de *Hércules estrangulando o leão de Nemeia* (c. 1639); a Hidra se provou irresistível a Gustave Moreau (*Hércules e a Hidra de Lerna*, c. 1876) e a Antonio Pollaiuolo (*Hércules e a Hidra*, c. 1470); Moreau também pintou *Diomedes devorado por seus cavalos* (1865). O artista flamengo do século XVI Frans Floris pintou uma série dos trabalhos, mas ela se perdeu. Hipólita aparece em *Sonho de uma noite de verão*, de Shakespeare, e Angelica Kauffmann pintou *Morte de Alceste* (1790).

≡ ÉDIPPO: A HISTÓRIA DE UM COMPLEXO ≡



*Que eu nunca tivesse derramado
O sangue de meu pai e compartilhado o leito de minha mãe
O filho monstruoso de um ventre maculado
Marido da esposa de meu pai e ainda seu filho
Foi qualquer homem afligido como eu, Édipo?*

SÓFOCLES, *ÉDIPPO REI*, 1.355ss.



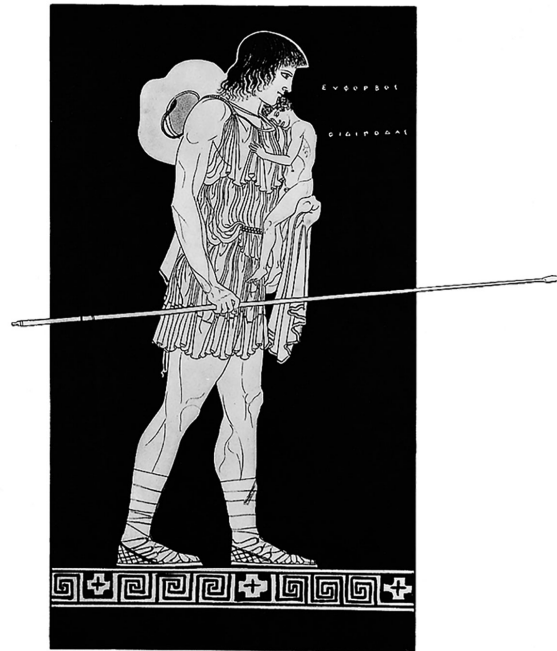
Nenhum herói conseguiu evitar seu destino preestabelecido, mas dificilmente se pode culpar Édipo por tentar, já que ele estava condenado

a matar seu pai e desposar sua mãe.

Origens – Édipo era filho do Rei Laio, de Tebas, e da Rainha Jocasta. Quando soube, pelo oráculo em Delfos, que seu filho o mataria, Laio amarrou os pés do infante e os perfurou com uma estaca. Isso inchou os pés do filho torturado (“Édipo” significa “pés inchados”). Insatisfeito com essa medida preventiva, Laio ordenou a um pastor que matasse o menino. Em vez disso, o pastor passou a criança a outro pastor, que ouvira que o rei de Corinto intencionava adotar uma criança para sua esposa infértil, Mérope.

Anos mais tarde, Édipo, então um jovem moço, foi a Delfos, onde o oráculo repetiu a profecia de que Édipo mataria seu pai e desposaria sua mãe.

Destino funesto – Determinado a escapar de seu destino, Édipo decidiu não retornar ao que ele pensava ser sua cidade natal de Corinto e, em vez disso, foi para Tebas. No caminho, teve uma discussão com um homem arrogante num carro sobre quem deveria ceder passagem na estrada, e, quando o homem no carro empurrou Édipo e passou por cima de seu pé, o jovem príncipe matou o condutor com um dardo. Ao chegar a Tebas, Édipo encontrou a cidade em turbulência. Uma criatura monstruosa com a cabeça de mulher e o corpo de leão – uma esfinge – estava matando os viajantes fora da cidade. Quando o Rei Laio partiu



Cabinet des Médailles, Biblioteca Nacional da França, Paris

Um pastor com o bebê Édipo.

para perguntar ao oráculo em Delfos o que poderia ser feito, foi morto por uma pessoa ou por pessoas desconhecidas na estrada.



Museu do Vaticano, Cidade do Vaticano
Édipo e a esfinge numa taça do século V a.C.

Cumprindo a missão – Édipo decidiu que compensaria sua ira anterior na estrada destruindo a esfinge. Ele sabia que o monstro propunha aos viajantes um enigma, e apenas os devorava se não conseguissem responder corretamente. Se recebesse uma resposta correta, a criatura estava fadada a se matar, assim o jogo apresentava riscos para ambos os participantes. O enigma era: “Caminha sobre quatro pernas de manhã, duas durante o dia e três no anoitecer. O que é?” Talvez o pé inchado tenha conferido ao herói certa sensibilidade nesse campo, pois retrucou que a resposta ao enigma era o homem, que engatinha quando bebê, depois caminha ereto em duas pernas até necessitar de uma bengala no crepúsculo de seus dias. Derrotada, a esfinge se lançou de um penhasco. Édipo retornou triunfante a Tebas, onde o povo, em deleite, propôs que o jovem príncipe se casasse com a recém-viúva rainha, Jocasta, e assumisse a liderança da cidade.

Desfecho – Tudo caminhou bem por vários anos. Édipo e a Rainha Jocasta tiveram vários filhos, incluindo Antígona, uma filha que foi ela mesma base de vários mitos e de uma peça dramática de Sófocles de Atenas. Então um mensageiro chegou de Corinto anunciando a morte do rei e pedindo a Édipo que assumisse o governo daquela cidade. Édipo explicou o risco de desposar sua mãe, Mérope, e recebeu a notícia nada reconfortante de que ele fora uma criança adotada. A Rainha Jocasta foi a primeira a conectar os pontos e chegar à conclusão correta. Ela se retirou discretamente e se enforcou. Édipo, quase perdendo o juízo por culpa e por sofrimento, cegou a si próprio ao descobrir o corpo dela. Ele se exilou de Tebas e, por fim, morreu na Ática, sob a proteção de Teseu, rei de Atenas à época.

E há, de fato, um motivo na história do Rei Édipo que explica o veredito de sua voz interior. Seu destino nos move apenas porque poderia ter sido o nosso próprio, porque o oráculo nos impôs antes de nosso nascimento a mesma maldição que recaiu sobre ele. É possível que nós todos estejamos destinados a dirigir nossos primeiros impulsos sexuais em direção às nossas mães e nossos primeiros impulsos de ódio e violência contra nossos pais; nossos sonhos nos convencem de que estamos. O Rei Édipo, que matou seu pai Laio e desposou sua mãe Jocasta, não é nada mais nada menos do que a satisfação de um desejo – a satisfação do desejo de nossa infância.

SIGMUND FREUD ELABORA O COMPLEXO DE ÉDIPO
EM A INTERPRETAÇÃO DOS SONHOS, 1899.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

ÉDIPO



National Gallery, Londres

*Édipo reflete sobre o enigma da esfinge na
pintura de Ingres.*

Jean-Auguste-Dominique Ingres pintou *Édipo e a esfinge* (1808), ao passo que Gustave Moreau produziu o famoso quadro simbolista *Édipo e a esfinge* (1864). *Oedipus rex*, o oratório-ópera de Stravinski composto em 1927, é baseado na peça de mesmo nome, parte de uma famosa trilogia de Sófocles no século V a.C.

≡ **TESEU: O MULHERENGO** ≡



*As feras de temperamento mais selvagem se revelaram elas próprias
mais brandas e gentis do que você tem se revelado a mim. Nunca*

poderia eu ter me entregue a mãos mais desleais.

OVÍDIO, *ARIADNE ABANDONADA POR TESEU*, 1SS.

Enquanto os tebanos reivindicavam Héracles como seu, os atenienses consideravam Teseu seu herói mais que especial. Teseu foi o rei que uniu toda a Ática sob um governo, mas a escolha ateniense por ele como seu herói icônico é particularmente adequada porque, como a maioria dos machos atenienses, Teseu era um tanto chauvinista – mesmo para os padrões gregos de então.

Origens – Etra, a mãe de Teseu, deitou-se com Poseidon e Egeu, rei de Atenas, na mesma noite e gerou uma única criança que combinava as qualidades de humano e divino.

Egeu estava retornando a Atenas quando engravidou Etra na pequena cidade de Trezena. Ele permaneceu com a moça tempo suficiente para se certificar de que ela estava grávida e então enterrou sua espada e suas sandálias sob uma enorme pedra, dizendo à garota que, quando seu filho fosse forte o suficiente para levantar a rocha, deveria ir a Atenas. (Como Egeu havia se envolvido com a perigosa Medeia depois de ela ter deixado Jasão – cf. p. 140 –, era um tanto sábio manter Etra e o filho fora de vista até que o menino tivesse crescido.)

Quando recuperou devidamente os itens que estavam sob a rocha, Teseu escolheu tomar a rota por terra até Atenas em vez de uma curta viagem pelo mar através do Golfo Sarônico. Isso não foi uma boa notícia para uma série de malfeitores ao longo da rota, pois o jovem Teseu estava determinado a emular seu herói Héracles e destruir todos os obstáculos em seu caminho. Eles incluíam:

Perifetes: Um filho de Hefesto que carregava um poderoso bastão, com o qual ele golpeava e derrubava os passantes, assim profanando Epidauro, consagrado a Asclépio. Teseu matou o “portador da clava” (como era

chamado) e pegou seu bastão, com o qual ele passou a ser identificado desde então.

Sínis: Também chamado “envergador de pinheiro”, pois usava sua enorme força para dobrar pinheiros. Depois de prender um viajante a dois pinheiros envergados, ele o soltava fazendo com que voasse. Ele não era a única pessoa capaz de fazer isso, como Teseu demonstrou com o próprio Sínis. Teseu, então, engravidou a filha de Sínis e foi embora.



Teseu e Atena (centro) numa taça ateniense.

A porca de Crômion: Essa criatura destrutiva era filha de Tífon ou (segundo outras narrativas) a outra *persona* de uma rainha ladra. Teseu saiu de seu caminho para caçá-la e matá-la.

Esquíron: Um bandido que encurralava viajantes numa passagem estreita de um penhasco e os forçava a lhe lavarem os pés. Quando terminavam o trabalho, chutava os desafortunados em direção ao mar lá embaixo. Ele próprio foi lançado do penhasco quando confrontou Teseu.

Cércion: Conforme se aproximava de Atenas, Teseu encontrou o rei de Elêusis, que desafiava estrangeiros a uma competição de luta-livre, com a morte do perdedor como prêmio. Cércion perdeu.

Procusto: Por vezes visto como o antepassado do moderno comércio hoteleiro, Procusto tinha uma cama que servia a todos, sem importar se gostavam ou não. Os altos eram amputados para caber e os baixos eram esticados numa superfície até que se ajustassem. Nas palavras do biógrafo de Perseu, Plutarco, o herói fez Procusto “sofrer a justiça de sua própria injustiça” e deitar na cama que ele próprio fez. A expressão “cama de Procusto” sobrevive ainda hoje para descrever uma conformidade forçada a um padrão arbitrário.

Teseu chegou a Atenas precedido pelas histórias de seus feitos. Egeu estava preocupado com uma disputa de poder com os filhos de Palas, seu rival ao trono, mas a rainha-feiticeira Medeia reconheceu o filho de seu marido imediatamente. Ela convenceu Egeu de que o estrangeiro era uma ameaça e que deveria ser convidado para um banquete e ser envenenado. Entretanto, no último momento, Egeu reconheceu a espada que Teseu carregava e derrubou com um golpe o cálice com veneno de suas mãos.

Seguiu-se, então, um acerto de contas com Medeia (que foi exilada) e os filhos de Palas (derrotados em batalha), e também a morte do touro de Maratona. Esse era o antigo namorado de Pasífae, recuperado por Héracles e solto por Euristeu (cf. p. 153). O touro estava tornando a vida insuportável na Planície de Maratona (onde os atenienses, mais tarde, derrotaram memoravelmente os invasores persas) e já havia matado um filho de Minos. Depois de matar o touro, Teseu descobriu que tinha outros negócios a tratar com o filho do touro.



Teseu em ação contra seus vários oponentes.

Isso ocorreu porque os filhos de Minos tinham pouca sorte na Ática. Outro filho de Minos e Pasífae havia sido morto injustamente pelos filhos de Palas, e os deuses ultrajados, assim como o igualmente ultrajado Minos, ameaçaram transformar o território em torno de Atenas numa terra arrasada, a menos que houvesse uma compensação. Assim, todo ano, sete moças e sete moços tinham de ser enviados a Creta em tributo, onde eram sacrificados ao Minotauro, o filho com cabeça de touro de Pasífae.

DÉDALO E ÍCARO



Dédalo, o inventor, foi exilado de Atenas por assassinato (por inveja, matou Perdiz, o inventor da serra). Ele conseguiu chegar até Creta, onde criou a novilha de madeira para Pasífae e o labirinto para Minos, a fim de que contivesse o produto de sua paixão. Aprisionado por Minos, Dédalo escapou ao construir asas para si próprio e seu filho Ícaro. Dédalo alertou o filho para que não voasse muito alto, mas o jovem Ícaro se regozijou na sensação de

voar. Ele voou tão alto que o calor do sol derreteu a cera que mantinha as penas nas asas e fez o menino mergulhar em sua morte. (Héracles, a caminho de tomar o gado de Gerioneu, encontrou o corpo e o enterrou.) Dédalo conseguiu chegar à Itália, e o vingativo Minos foi morto quando saiu à procura de seu patife inventor. Espera-se, sinceramente, que o Ícaro moderno não caia na terra – ele é um asteroide com mais de um quilômetro e meio de largura que passa perto da Terra a cada trinta anos, mais ou menos, a uma distância de cerca de seis milhões e meio de quilômetros. Esses asteroides “próximos da Terra” recebem o apelido de “pedras do apocalipse”: o Ícaro moderno equivaleria a 33 mil bombas de Hiroshima se atingisse nosso planeta.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:



Ícaro se tornou um símbolo do destino daquilo que é exuberante em demasia e, assim, popular entre os artistas. *A queda de Ícaro*, de Carlo Saraceni, pintado em 1600, mostra o momento da queda, ao passo que *O lamento a Ícaro* (c. 1898), de Herbert Draper, mostra o desenlace.

Ariadne traída – Teseu se voluntariou para estar dentre os sete jovens enviados a Creta; contudo, primeiro ofereceu sacrifícios a Apolo e a Afrodite, pedindo seu favorecimento. O que aconteceu em seguida é altamente confuso, porque existem múltiplas versões da história, mas, em todas elas, o sacrifício a Afrodite provocou dividendos substanciais, e Ariadne, uma princesa da realeza de Creta, ficou apaixonada pelo jovem galã Teseu.

Ela deu ao herói uma espada e uma bola de lã. Essa última foi talvez a coisa mais crucial, pois o Labirinto de Dédalo era tão confuso que cedeu seu nome a todos os labirintos desde então. Ninguém antes havia conseguido encontrar a saída, e todos os que o adentraram ou pereceram de medo e fome ou caíram vítimas do monstruoso Minotauro, que perambulava pelos corredores. Teseu matou a fera e seguiu a linha de volta até Ariadne, que o esperava, e o par fugiu de barco para Atenas.

Todavia, em questões de romance, Teseu era o vigarista arquetípico. Ele abandonou Ariadne grávida na Ilha de Naxos, onde ela ganhou o coração do deus Dioniso. Ariadne morreu no parto. Dioniso intencionava desposá-la – o que a levou a ser morta por Ártemis em algumas versões da história –, assim, como alternativa, Dioniso colocou sua guirlanda de casamento no céu como a Corona Borealis. (Ariadne tem tentado recuperar essa guirlanda em sua encarnação moderna como o principal foguete de lançamento do programa espacial europeu.)

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

ARIADNE



O destino de Ariadne inspirou pinturas como *Ariadne abandonada por Teseu* (1774), de Angelica Kauffmann, e *Ariadne em Naxos* (1875), de G.F. Watts, bem como óperas de dois grandes compositores: *Arianna in Creta* (1734), de Handel, e *Ariadne auf Naxos* (1912), de Richard Strauss.

A morte de Egeu – O Rei Egeu estava ciente de que Teseu poderia estar se encaminhando para a morte quando zarpou para matar o Minotauro. A embarcação que carregava os jovens atenienses para seu destino costumava ter velas negras, e, para que soubesse tão logo quanto possível sobre o desfecho, Egeu ordenou a Teseu trocar para velas brancas caso estivesse voltando vivo para casa. Teseu se esqueceu, e, quando Egeu viu as agourentas velas negras de seu posto de observação no Cabo Súnio, atirou-se dos desfiladeiros para a morte.

Os atenienses trataram como um tesouro a “embarcação de Teseu”, que eles afirmavam estar ainda preservada no período clássico. À época, toda a madeira original havia apodrecido e sido substituída, originando muito debate dentre os filósofos acerca de ela ser ou não a mesma embarcação.



A batalha com as amazonas – um tema comum na arte ateniense.

Antíope assassinada – A história de como Teseu encontrou a amazona Antíope tem muitas versões. Numa das mais comuns, Teseu acompanhava Héracles em sua missão para obter o cinturão de Hipólita, rainha das amazonas (cf. p. 155), e tornou Antíope sua prisioneira. Ele levou Antíope para Atenas e, como ela era uma amazona do alto escalão, o restante da tribo os seguiu para trazê-la de volta. Elas travaram uma batalha campal contra os gregos no meio de Atenas, durante a qual Antíope foi morta. Ela deixou Teseu com um filho chamado Hipólito.

Fedra arruinada – Teseu desposou Fedra, outra filha de Minos, que parece não ter aprendido com a experiência de Ariadne. Apesar dos antecedentes do herói, o par era um casal feliz até Hipólito ter se professado um devoto seguidor de Ártemis e uma virgem para toda a vida. Afrodite, de pronto, retomou sua contenda com a família de Minos e infligiu em Fedra o mesmo desejo por seu enteado que sua mãe tivera pelo touro do mar. O resultado foi trágico. Hipólito rejeitou Fedra com

horror, e ela se enforcou. Seu bilhete de suicídio afirmava que Hipólito havia tentado violentá-la, e Teseu, indignado, convocou seu pai Poseidon para destruir seu filho supostamente incestuoso, o que ele levou a cabo.

Helena raptada – Sem esposa e filho, Teseu foi persuadido a embarcar numa estúpida aventura com seu amigo, o inconsequente Pirítoo. O par decidiu que suas próximas esposas seriam filhas de Zeus. Primeiro, foram a Esparta e raptaram Helena, que já era famosa por sua beleza conquanto tivesse apenas doze anos. Helena foi mantida segura em Trezena, enquanto a dupla embarcou em uma jornada até a próxima vítima.

Centenas de anos mais tarde, durante a Guerra do Peloponeso, os espartanos, quase anualmente, devastavam as terras da Ática, mas sempre poupavam a área de Deceleia, onde os locais haviam ajudado os espartanos a retomar a princesa.

Perséfone não violentada – Pirítoo havia decidido que ninguém menos que Perséfone seria sua esposa, e Teseu e Pirítoo foram até Hades para obtê-la. O Senhor dos Mortos estava se divertindo sombriamente, pois entendeu de pronto a razão da visita do temerário par. Fingindo recebê-los, ele ofereceu cadeiras que imediatamente esvaziava a memória daqueles que nelas se sentassem. Teseu foi por fim resgatado por seu amigo Héracles, que estava em Hades para tomar Cérbero emprestado (cf. p. 157), mas Pirítoo ainda está sentado em sua cadeira.

Vítimas femininas (continuação de acordo com Plutarco)

Há outras histórias sobre “casamentos” de Teseu que nem começam de forma honrosa nem terminam bem, mas elas não receberam a atenção dos dramaturgos. Por exemplo, diz-se que ele raptou Anaxo, uma moça

de Trezena, e, depois de matar Sínis e Cércion, violentou suas filhas; também desposou Peribeia, mãe de Ajax; Ferebeia posteriormente; e Íope, a filha de Íficles; e era apaixonado por Aigle, filha de Partenopeu...

PLUTARCO, VIDA DE TESEU, 29.



Desfecho – Teseu retornou para o mundo superior e descobriu que o rapto de Helena havia provocado uma guerra entre Esparta e Atenas, exatamente como, mais tarde, o rapto de Helena provocaria a guerra entre Grécia e Troia. Os atenienses estavam indo muito mal e não estavam nada contentes em ver Teseu, que havia causado todo o problema e depois sumira. Teseu foi e Livros na Ilha de Esquiro, onde o rei o viu como uma ameaça a seu reinado e mandou matar o herói.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

TESEU



Teseu, como todos os heróis, provou-se popular com os artistas: Rubens pintou *Batalha das amazonas* (1618); Nicolas Poussin pintou *Teseu encontrando as armas do pai* (1633-1634); e Hippolyte Flandrin pintou *Reconhecimento de Teseu por seu pai* (1832). Escultores produziram alguns Minotauros maravilhosamente arrepiantes: *Teseu combatendo o Minotauro* (1826), de Étienne-Jules Ramey, pode ser visto nos Jardins des Tulherias, em Paris, ao passo que *Teseu e o Minotauro* (1932), de François Sicard, pode ser visto no Hyde Park, em Sydney.

4. O autor se refere ao fim do verão no Hemisfério Norte, o que equivale ao fim do inverno no Hemisfério Sul [N.T.].

A GUERRA DE TROIA

A Guerra de Troia é uma leitura fascinante. Ela tem a icônica Helena de Troia (HOT⁵) seduzida e abduzida, tem gregos *versus* troianos, coragem e brutalidade, heróis e vilões aos montes e o famoso Cavalo de Troia. Por séculos, Troia foi considerada uma cidade lendária, mais imaginária do que a Camelot de Artur. Foi Heinrich Schliemann, no século XIX, quem estabeleceu que Troia era real, com seus vestígios compondo um monte no noroeste da Turquia conhecido como Hissarlik. Escavações mostram que Hissarlik é, na verdade, composta de múltiplas cidades, cada uma construída sobre as ruínas de sua predecessora. Então qual nível seria a Troia de Páris e Heitor? Schliemann, um exímio publicitário de si próprio, tentou, com afincos, provar que deveria ser o nível no qual descobriu seu famoso “Tesouro de Príamo”. Inconvenientemente, aconteceu que ele é mais de um milênio anterior às circunstâncias da narrativa. Arqueólogos dizem, atualmente, que o candidato mais provável é o mundanamente intitulado nível VIIa, do qual escavaram evidências de destruição violenta e de um enorme incêndio.

❧ SETE CONTRA TEBAS ❧



A luz que havia se espalhado sobre os últimos rebentos da casa de Édipo arrefeceu, por sua vez, sobre a poeira manchada de sangue... por causa da insensatez na fala e do delírio no coração.

SÓFOCLES, ANTÍGONA, 600SS.



Museu Britânico, Londres

A heroína trágica Antígona aguarda o julgamento de Creonte.

A Guerra de Troia teve uma prévia animada na Guerra dos Sete contra Tebas, que foi, por alguns anos, a maior guerra já travada na Península Grega. A origem da guerra está nos filhos de Édipo: Polinices e Etéocles. Com seu incestuoso pai e Livros em Colono, próximo a Atenas, os irmãos tentavam com afincos fingir que ele nunca havia existido. Édipo, amargurado, amaldiçoou o par a não habitar nem governar seu antigo reino de Tebas.

Polinices e Etéocles não estavam preparados para aceitar a palavra do pai quanto a isso, por mais enfática que fosse sua expressão. Afinal de contas, Tebas era um dos maiores e mais ricos reinos da Grécia. Assim, ignorando a profecia do pai de que eles estavam fadados a matar um ao outro, os irmãos concordaram em governar o reino por turnos de um ano cada. O mais jovem, Etéocles, tomou o primeiro turno e, imediatamente, se autoproclamou o único rei, afirmando – como muitos

outros desde então – que: “Se devemos fazer um mal, fazer o mal para ganhar poder é a melhor razão”.

Polinices fugiu para Argos, onde forjou uma coalizão daqueles que desejavam apoiar sua reivindicação a Tebas. A magnífica coalizão dos Sete foi liderada por Adrasto, rei de Argos. Anfiarau, primo de Helena (de Troia), foi um membro relutante da coalizão porque, como adivinho, sabia que seis dos Sete estavam fadados a morrer (Adrasto emergiria como o único sobrevivente, salvo pela velocidade de seu cavalo Árion, um presente de Héracles). No fim, Zeus fez as honras a Anfiarau pessoalmente com um raio. Outro que padeceu por meio de um raio foi o herói Capaneu, atingido enquanto escalava os muros de Tebas, uma vítima de sua própria húbri, pois havia declarado que nem mesmo Zeus poderia pará-lo. Etéoclo, filho de outro rei argivo, morreu na batalha, como seu companheiro herói Hipomedonte. Partenopeu, filho de Atalanta (cf. p. 143) e amigo de um filho de Héracles, foi esmagado por uma pedra lançada dos muros. O poderoso Tideu era filho do rei que havia organizado a caçada de Atalanta ao javali da Caledônia. Quando emboscado, Tideu matou sozinho cinquenta de seus atacantes antes de perecer (provavelmente de exaustão). O filho de Tideu era Diomedes, a quem os aficionados geralmente colocam ombro a ombro com Aquiles e Ájax como um dos maiores guerreiros gregos em Troia.

Por fim, lá estava Polinices. Ele terminou a guerra como seu pai Édipo havia predito, morrendo com seu irmão quando a dupla se confrontou num embate corpo a corpo.

Antígona, a irmã de Polinices, insistiu em enterrar o irmão, muito embora Creonte, que havia assumido como rei de Tebas, houvesse decretado que Polinices deveria ser deixado insepulto. Por seu sofrimento, Antígona também foi enterrada, viva, numa pequena câmara subterrânea. Seu destino depois disso é controverso. (Tanto Sófocles quanto Eurípides escreveram peças sobre esse tópico na Atenas antiga.)

Numa versão, ela se suicida imediatamente antes que seu amado Háemon chegue para resgatá-la – um tema que Shakespeare, mais tarde, adaptou para o trágico fim de *Romeu e Julieta*.

≡ O JULGAMENTO DE PÁRIS ≡

*Grandes desgraças... foram encetadas quando Hermes...
trouxe ao vale do [Monte] Ida as três deusas,
um amável grupo sob um amável jugo, vestindo elmos para a refrega,
em contenda odiosa pelo prêmio de beleza.*

EURÍPIDES, *ANDRÔMACA*, 270SS.

Do mesmo modo que a guerra dos Sete contra Tebas definiu a cena para a Guerra de Troia entre os gregos, o resultado do casamento de Tétis alinhou as várias facções do Olimpo. Tétis, deve-se lembrar, era a nereida que ajudou Hefesto (cf. p. 96) e Dioniso quando passaram por dificuldades. Tanto Poseidon quanto Zeus contemplaram a ideia de seduzir Tétis (ou violá-la – os dois parecem nunca ter descoberto a diferença). Poseidon parou assim que soube que o filho de Tétis estava fadado a ser melhor que seu pai. O deus do mar tomou cuidado para não passar adiante a profecia a seu irmão, e Tétis estava prestes a ser seduzida por Zeus quando o libidinoso deus foi providencialmente avisado por Prometeu, a quem Héracles havia acabado de libertar.

Foi decidido dar a Tétis um marido relativamente modesto, o ainda muito distinto argonauta e caçador do Javali da Caledônia, Peleu, um amigo do centauro Quíron. Todos gostavam de Tétis, e, como vimos anteriormente, todos os deuses apareceram no casamento, mesmo Éris (Discórdia), que não havia sido convidada (cf. p. 120), a qual respondeu à sua exclusão arremessando, na festa de casamento, uma maçã dourada

que tinha a inscrição “para a mais bela”. Atena, Hera e Afrodite, imediatamente, reivindicaram a maçã, de modo um tanto indelicado ao negligenciar o fato de que a própria Tétis estava estonteantemente linda e, de todo modo, *era* a noiva.

Zeus delegou a arbitragem a Páris, o filho de Príamo de Troia, que já havia mostrado sua imparcialidade antes. Embora fosse justo, as três deusas não jogaram assim. Cada uma tentou subornar Páris com sua especialidade. Hera ofereceu domínio sobre a Euro-pa e a Ásia, mas Páris a ignorou, assim como ignorou a sugestão de Atena, que lhe daria sabedoria. Afrodite podia convocar o poderoso Eros, que conquista a todos, e ofereceu a Páris o amor da mais bela mulher na terra. Ele aceitou, e, desde então, a ira invejosa de Hera e de Atena condenara Páris, sua família e sua cidade.



Staatliche Antikensammlungen, Munique

Páris prestes a fazer duas poderosas inimigas com seu julgamento.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

O JULGAMENTO DE PÁRIS



Vasos gregos retratam Páris julgando três deusas vestidas. Mas, na arte pós-clássica, parece que Páris insistiu cuidadosamente numa inspeção completa das competidoras – certamente é o que parece sugerir *O julgamento de Páris* (1645-1646), de Claude Lorrain. Outras versões incluem a de Rubens, *O julgamento de Páris*

(c. 1632-1635); a de Joachim Wtewael, *O julgamento de Páris* (1615); e a de Hendrick van Balen, *Julgamento de Páris* (1599). O total somado da roupa das três deusas nessas obras talvez chegue a um pequeno biquíni. Lucas Cranach o Velho gostava tanto do tema que pintou várias versões. *O julgamento de Páris* foi também tornado ópera por John Eccles, em 1701.

⌘ O CERCO A TROIA ⌘

Quando se trata do rapto de mulheres, dizem que é um vilão quem o pratica, mas um tolo quem faz alarde disso. Homens de senso não se importam com esse tipo de mulher, pois elas nunca seriam raptadas se não o quisessem. [...] E, ainda assim, os gregos, por uma única moça, juntaram uma enorme força armada, invadiram a Ásia e destruíram os domínios de Príamo.

HERÓDOTO, *HISTÓRIA*, 1.4.

A arqueologia moderna, bem como o mito clássico, concorda que Troia tenha sofrido danos severos várias vezes desde a sua fundação, embora os autores antigos tenham sugerido que deuses, monstros e Héracles executaram o trabalho, enquanto os modernos optam por tribos saqueadoras ou exércitos hititas. Contudo, depois de uma renovação considerável – incluindo muros reconstruídos por Apolo e Poseidon –, Troia, à época do rapto de Helena, era um formidável osso duro de roer.

É popular a concepção equivocada de que a *Ilíada*, de Homero, conte a história da Guerra de Troia. Na verdade, ela relata os incidentes que ocorreram durante uma quinzena de dias (incontestavelmente cheia de ação) no nono ano da guerra. O que segue aqui é uma síntese enxuta daquela guerra, seguida de uma descrição mais longa das *dramatis personae*.

❧ 1. AS PRELIMINARES AO CERCO ❧

Páris foi a Esparta para coletar o pagamento de Afrodite. Ele não estava nem um pouco preocupado com o fato de que Helena já era casada com o Rei Menelau. Enquanto o rei havia se ausentado em razão de um funeral, Páris simplesmente levantou acampamento com Helena e uma boa parte do tesouro de Menelau, que não aceitou isso nada bem. Por causa da beleza excepcional de Helena, ela havia sido cortejada por todos os grandes homens da Grécia, que haviam jurado se unir para proteger a honra de quem quer que, por fim, ganhasse o coração da moça. Esse juramento (conhecido como Pacto de Tíndaro, em nome do padrasto de Helena), efetivamente, uniu o povo da Grécia numa Organização Nacional do Tratado Aqueu, que entrou em ação a partir da notícia sobre o rapto.

Depois de alguma dificuldade para localizar Troia, os gregos, afinal, enviaram Menelau e o eloquente Odisseu para exigir Helena e reparações. O Rei Príamo de Troia recusou. Os muros da cidade haviam sido construídos por deuses e eram inexpugnáveis. Então ele desafiou os gregos a darem o seu melhor.

❧ 2. A CHEGADA DOS GREGOS ❧

Conduzir a frota a Troia não foi fácil, e, quando os gregos finalmente chegaram, descobriram que Troia tinha aliados no continente da Ásia Menor, incluindo as amazonas. A primeira parte da guerra envolveu cortar os suprimentos dos troianos. Entretanto Troia estava bem abastecida, e os gregos foram forçados a se tornar agricultores parte do tempo para manter seu exército em campo ano após ano.

❧ 3. BATALHA E PROFECIA ❧

Depois de nove longos anos, as coisas não estavam muito mais perto de uma conclusão. Uma série de heróis havia morrido (como parcialmente descrito em *Iliada*), e mesmo alguns deuses haviam tido mais do que seu orgulho ferido. Os gregos capturaram um profeta que lhes reportou que nunca poderiam vencer porque os deuses estabeleceram condições para a vitória que os gregos não haviam cumprido. A fim de triunfar, os gregos deveriam:

- fazer com que o filho do (então falecido) Aquiles lutasse em seu lado;
- usar o arco de Héracles;
- obter o Paládio – uma estátua antiga de Atena então em posse dos troianos;
- trazer os restos mortais de Pélops (cf. p. 75) para a guerra.

§ 4. FIM §

Os gregos conduziram de forma diligente sua operação de guerra em conformidade com os termos divinos da vitória. Então Odisseu, o único grego a perceber que guerra envolvia mais do que espetar objetos pontudos nas pessoas, concebeu um plano ardiloso para adentrar os muros troianos. Os gregos fingiram recuar, deixando para trás o famoso cavalo de Troia – que era, na verdade, um cavalo grego (embora, notoriamente, *para* os troianos). Essa robusta escultura de madeira (supostamente uma oferenda a Poseidon) foi levada para dentro de Troia, e seu interior estava recheado com um time de elite dos



D.A.I., Atenas

O cavalo de Troia como retratado há 2.800 anos na Ilha de Míconos.

comandos gregos. Eles emergiram do cavalo após anoitecer, e os portões de Troia foram abertos. Em consequência disso, o exército grego compensou dez anos de frustração numa única noite. Poucos troianos escaparam.

≡ **PRINCIPAIS *DRAMATIS PERSONAE* DA GUERRA** ≡

Zeus

Zeus estava apaixonado por seu jovem copeiro, Ganimedes, um troiano. Portanto era um pró-troiano neutro na guerra e fez o melhor que pôde para evitar que os deuses interferissem. Nem todo mundo prestou muita atenção a ele.

≡ **OS GREGOS (TAMBÉM CONHECIDOS COMO** **HELENOS, AQUEUS E DÂNAOS)** ≡

Por ordem de prioridade:

• DEUSES ≡

Poseidon

Ele ajudou Apolo a construir os muros de Troia, mas o rei troiano da época se recusou a pagá-lo. Depois disso, Poseidon passou a odiar os troianos e, de todo modo, nunca havia sido muito inclinado a ouvir Zeus. Por um tempo, depois que seu neto foi morto, ele tomou parte pessoalmente na guerra.

Atena

Naturalmente pró-grega por inclinação, ela também tinha, claro, um ressentimento especial contra Páris. Um atributo de Atena pouco lembrado é que, como Atena Prômacos – Atena da linha de combate –, a moça era uma deusa da guerra e uma general e estrategista

experimentada. Era generosa com seus conselhos e bateu brutalmente em Ares duas vezes quando ele interferiu pelo lado troiano.

Hera

Pró-gregos, muito pelas mesmas razões que Atena. Ela era também patrona de Argos/Micenas, a nação grega líder na guerra. No canto 4 da *Iliada*, Zeus a acusa de desejar “adentrar os portões e os longos muros [de Troia] e devorar Príamo cru, também os filhos de Príamo e todos os troianos, e então mitigar sua cólera”.

Hefesto

Geralmente seguia Atena, sobretudo por causa de seu amor não correspondido pela deusa donzela e de seu desprezo pela esposa Afrodite, que tomou o lado troiano. Hera era sua mãe, e o deus artesão era um filho leal. Ademais, ele era suscetível ao charme de Tétis.

Tétis

Ela estava determinada a tornar seu filho Aquiles imortal, então o alimentou com ambrosia e, à noite, o colocou nas brasas do fogo para queimar sua mortalidade. Seu ultrajado marido, Peleu, proibiu a prática quando a descobriu. (Já que ele havia perdido cinco outros filhos para o processo de torrefação, alguém pode se perguntar por que levou tanto tempo para a ficha cair.) De mau humor, Tétis abandonou o marido e o filho e retornou para o mar. Mas ela continuou a aconselhar Aquiles enquanto estava combatendo em Troia.

≡ REIS ≡

Agamêmnon

“Um coração negro cheio de cólera” é como Homero descreve o Rei Agamêmnon no canto 1 da *Iliada*. Neto de Pélops e irmão de Menelau, ele desposou Clitemnestra, irmã de Helena. Como rei de Micenas, o

principal estado grego da época, ele liderou o esforço de guerra contra Troia. Era sem compaixão, amoral e, em geral, um osso duro de roer, mesmo para os baixos patamares de seus contemporâneos. Seu nome significa “o mais resoluto”. (Um navio de guerra com esse nome, *HMS Agamemnon*, teve um papel importante na batalha de Trafalgar em 1805.)

Menelau

Rei de Esparta. Queria sua esposa de volta, mas, acima de tudo, queria a cabeça de Páris num prato.

Odisseu (Ulisses)

Sempre vejo a ti, filho de Laertes, procurando uma oportunidade de obter vantagem sobre teus inimigos.

ATENA PARA ODISSEU, SÓFOCLES, *ÁJAX*, 1-2.

Odisseu era rei de Ítaca e, segundo alguns, um filho daquele ardiloso que viveu duas vezes, Sísifo (cf. p. 133). Ele relutou muito em ir para a guerra e abandonar sua amada Penélope e fingiu demência. Quando o truque foi descoberto por um tal Palamedes, Odisseu se certificou de que Palamedes mais tarde viesse a ter um fim penoso. Ele deixou seu filho sob os cuidados de um grego chamado Mentor, que, desde então, emprestou seu nome a esse papel.

Diomedes

Na guerra, tua proeza é inquestionável, e na assembleia excedes a todos que têm tua idade.

O herói escolhido pelo mitólogo inteligente, Diomedes, rei de Argos, era um favorito de Atena e feriu tanto Ares como Afrodite quando os dois tentaram interferir fisicamente no combate. Ao encontrar um velho amigo do lado troiano, parou o combate para uma conversa e uma permuta de armas. Ele ajudou Odisseu a roubar o Paládio, que era uma das condições de vitória para os gregos (cf. anteriormente), e foi um dos cinquenta guerreiros que se escondeu dentro do cavalo de madeira.

§ HERÓIS §

Aquiles

O baluarte dos aqueus, o violento filho da de cabelos negros, Tétis do mar.

PÍNDARO 5, *PEÃ AOS DÉLFICOS*.



Aquiles sentado à vontade; desenho de uma pintura de vaso.

Ao decidir tornar seu filho invulnerável, já que ela não podia torná-lo imortal, Tétis mergulhou o menino no Rio Estige como um presente de despedida. Ela própria não poderia tocar a água, então a parte pela qual segurou o bebê se tornou o ponto fraco de Aquiles – na verdade, seu calcanhar de Aquiles. Uma tentativa de manter Aquiles longe de Troia ao disfarçá-lo de menina falhou, e o herói seguiu se destacando e morreu na guerra. Ele era orgulhoso, cruel e arrogante ao ponto da estupidez. Em resumo, era o arquétipo perfeito dos gregos em Troia.

ARTE E CULTURA POSTERIORES: AQUILES



F.-L. Bénouville pintou *A ira de Aquiles* (1847), e o herói tem, ainda, sua própria ópera, *Achille in Sciro* (1737), de Domenico Sarro.

Ájax

Aquele rebelde de nome agourento.

SÓFOCLES, *ÁJAX*, 1.080.

O neto de Héracles, Ájax (também conhecido como Aias), raramente entreteve um pensamento ruim sobre qualquer pessoa, principalmente porque pensar lhe causava dor e achava melhor passar o tempo batendo nas pessoas. Sua única iniciativa foi planejar um ataque contra seu próprio lado, por rancor de não ter recebido a armadura do falecido Aquiles. Atena o enlouqueceu, e ele atacou um rebanho em lugar dos companheiros (um evento que inspirou a tocante peça *Ájax*, de Sófocles). Mais tarde, ele cometeu suicídio.



Museus do Vaticano, Cidade do Vaticano
*Aquiles e Ájax jogando dados, num vaso de
Exéquias.*

Tersites

Um anti-herói. Ele era de nascimento ignóbil, era calvo e de pernas tortas. Constantemente, zombava das pretensões de seus “superiores” e descrevia corretamente a querela entre Agamêmnon e Aquiles como briguinha infantil. Ele foi golpeado por Odisseu ao sugerir que os gregos deveriam fazer as malas e ir para casa e foi finalmente morto quando debochou de Aquiles algumas vezes além da conta.

Estentor

Um mensageiro grego que tinha a voz de cinquenta homens. Merece menção, pois um alto pronunciamento pode, até mesmo hoje, ser proferido com uma voz de estentor.

≡ MULHERES ≡

Em último porque, com exceção de Odisseu, que era dedicado à esposa, essa era a posição em que estavam as mulheres na ordem de consideração dos participantes da guerra.

Ifigênia

A filha mais velha de Agamêmnon. A tropa grega ficou parada em Áulis – em várias versões, por causa da impiedade de Agamêmnon em relação a Ártemis. Descobrimos que sacrificar Ifigênia aceleraria a tropa, o rei mandou buscar sua filha sob o pretexto de que ela se casaria com Aquiles. O sacrifício funcionou, embora, de acordo com algumas versões, Ártemis a tenha substituído por uma corça no último momento e tomou Ifigênia como sua sacerdotisa.

Briseida

Uma órfã tomada por Aquiles (ela se tornou órfã depois que ele matou seus pais e o restante de sua família). Serviu Aquiles como concubina até Agamêmnon ter perdido sua companheira de cama e demandar Briseida como substituta. Aquiles respondeu iniciando uma greve e se recusando a deixar seu alojamento e a se juntar ao combate.

≈ OS TROIANOS ≈

O vigor da defesa troiana resultou no dito “trabalhar feito um troiano”; e talvez tenha sido a impenetrabilidade dos muros troianos que inspirou o nome de uma marca de preservativos, pelo qual os troianos são mais bem conhecidos na América do Norte. É, portanto, adequado que a principal defensora divina dos troianos seja Afrodite.

≈ DEUSES ≈

Afrodite

A deusa do amor estava preparada para defender Páris e, em todo caso, teve uma contenda com Menelau em razão de ele não ter entregado o gado que havia prometido como sacrifício em troca de ter ganhado a mão de Helena.

Ares

Não tão pró-troianos como Afrodite, Ares considerava a guerra inteira um enorme e brilhante presente ofertado para seu prazer pessoal. Entretanto, quando o deus se empolgou e se juntou ao combate, foi ferido por Diomedes (com ajuda de Atena). Ele fugiu imediatamente e, desde então, passou a supervisionar o massacre de uma distância segura.

Apolo

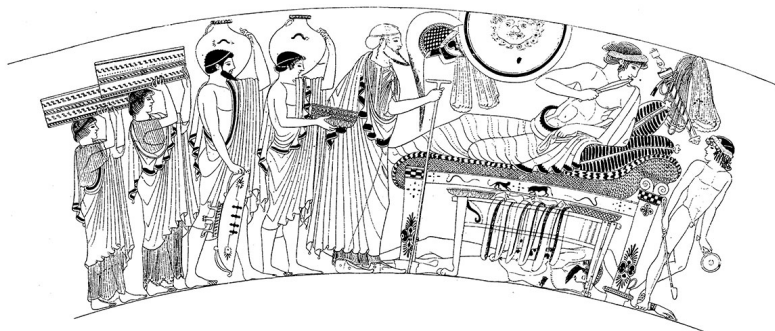
Para completar a facção pró-troiana com o topo do alfabeto, Apolo parece ter apoiado os troianos simplesmente porque a conduta dos gregos ofendia suas civilizadas sensibilidades. Não ajudou muito o fato de que a quase primeira ação de Aquiles ao desembarcar foi matar Tenes, um dos filhos de Apolo. A gota d'água foi quando os gregos raptaram a filha de um de seus sacerdotes, e Apolo respondeu atingindo o acampamento grego inteiro com uma peste.

⌘ A FAMÍLIA REAL TROIANA ⌘

Príamo

*Velho senhor, ouvimos a respeito do longo tempo em que tens sido
abençoado... de todas as pessoas, dizem os homens, ninguém excedeu a
ti em riqueza ou em filhos.*

AQUILES PARA PRÍAMO, *ILÍADA*, CANTO 24.



Príamo implora pelo corpo de Heitor, aqui mostrado jazendo sob o leito de Aquiles.

Como último sobrevivente da casa governante, Príamo se tornou rei de Troia quando Héracles destruiu o lugar e matou o restante de sua família. À época da Guerra de Troia, Príamo era um ancião que havia tido cinquenta filhos com uma série de esposas. Até sua fatídica decisão de enfrentar os gregos, ele havia reinado bem e de modo sábio. Teve a tarefa nada invejável de ir até Aquiles implorar pelo corpo do filho, Heitor, e foi, por seu turno, morto por Neoptólemo, filho de Aquiles.

Heitor

*Como nos admiramos diante do nobre Heitor, o lanceiro e bravo
homem de guerra!*

HOMERO, *ILÍADA*, CANTO 5.

O maior de todos os guerreiros troianos, Heitor é retratado como honesto, gentil e um guerreiro feroz. Com a ajuda de Apolo, matou Pátroclo, o amigo de Aquiles que vestiu as armas do herói para encorajar os gregos enquanto ele estava amuado. Aquiles ficou muito irritado com isso.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

PRÍAMO



No período pós-clássico, encontramos *Príamo implorando a Aquiles pelo corpo de Heitor* (1775), de Gavin Hamilton; *A morte de Príamo* (1817), de Pierre-Narcisse Guérin; e *Aquiles e Príamo* (1876), de Jules Bastien-Lepage. Príamo teve que esperar por seu reconhecimento na música, mas finalmente ganhou uma ópera em sua homenagem quando Michael Tippett compôs *Rei Príamo* (1962), uma das maiores óperas do fim do século XX. A nora de Príamo, Andrômaca, recebeu de Herbert Windt, em 1932, uma ópera em sua homenagem.

Páris

Tu, velhaco enlouquecido por uma mulher, desejo que nunca tiveste nascido, ou tiveste morrido em celibato... em teu coração não há nem força nem coragem.

HEITOR A PÁRIS, HOMERO, *ILÍADA*, CANTO 3.

O amor de Páris por Helena teria sido mais romântico se o homem não fosse um adúltero – ele era casado com uma ninfa de um rio chamada Enone quando raptou Helena –, um ladrão e um covarde, que inicialmente se encolheu para o fundo da linha de combate quando viu Menelau. Homero se refere a ele como “odiado por todos, como o é a negra noite”. Foi ele quem feriu Aquiles ao atingir seu calcanhar com uma flecha envenenada. Quando Páris estava morrendo (atingido, por sua vez, por uma flecha do arco de Héracles), Enone podia tê-lo curado, mas se recusou a fazê-lo.

§ HERÓIS §

Eneias

Ele, a quem o povo troiano honrou como a um deus.

HOMERO, *ILÍADA*, 11.58.

Um filho de Afrodite com um mortal, Eneias era de um ramo diferente da realeza troiana. Ele chegou perto de ser morto por Diomedes, mas foi resgatado por Apolo. Poseidon, consciente da importância do herói em eventos futuros, fez o mesmo quando Eneias estava em perigo mortal por parte de Aquiles.

Pentesileia

Nas mulheres também habita o espírito do combate.

SÓFOCLES, *ELECTRA*, 1.242.

Uma filha de Ares, Pentesileia havia sido purificada por Príamo depois de um assassinato e veio para pagar seu débito. Com uma dúzia de amazonas, ela causou estrago entre os gregos até ser morta por Aquiles, que se arrependeu do ato assim que a despiu da armadura e vislumbrou sua beleza.

Mêmnon

Um príncipe da Etiópia e um filho de Eos e Titono (cf. p. 41), Mêmnon tinha as armas forjadas por Hefesto, o que o tornou formidável no campo de batalha até encontrar Aquiles. Nesse momento, Aquiles havia perdido seu próprio armamento para Heitor, quando foi removido do

corpo de Pátroclo, então Tétis persuadiu Hefesto a providenciar outro conjunto. Com o armamento divino de ambos os lados, Aquiles venceu o duelo, mas, poucas horas mais tarde, foi atingido no calcanhar por Páris, que usou uma flecha envenenada para dar o golpe final no herói.

☞ MULHERES ☞

Helena

Aquela que encontramos tantas vezes e que dispensa apresentações. *Doutor Fausto*, de Christopher Marlowe, encenada desde 1594, mostra que a moça envelheceu bem ao longo dos milênios:

*Foi esse o rosto que lançou mil naus
E queimou as altas torres de Ílio?
Doce Helena, torna-me mortal com um beijo...
Aqui habitarei, pois o céu está nesses lábios,
E tudo é escória se não é Helena.*

Como alternativa:

*Mal-engendrada filha de duradoura maldição, da inveja, do
assassinato e da morte, e de todas as pragas da terra!*

PONTO DE VISTA DE ANDRÔMACA, EM AS *TROIANAS*, 769, DE EURÍPIDES.



Hécuba

A mais proeminente das esposas de Príamo, Hécuba deu ao marido dezenove filhos, muitos dos quais – incluindo Heitor – foram ceifados por Aquiles do lado de fora de Troia. Ela sobreviveu ao pavoroso saque da cidade e, enquanto escrava na Grécia, vingou-se de forma terrível do assassino de um de seus filhos favoritos. Foi, então, transformada num

cachorro negro com olhos de fogo e se tornou acompanhante da deusa feiticeira Hécate.

Cassandra

A mais bela das filhas de Príamo, Cassandra rejeitou os avanços de Apolo e foi, assim, amaldiçoada a prever o futuro sem nunca ser acreditada. Ela advertiu inutilmente os troianos a não permitirem que Páris fosse para a Grécia, implorou para que não deixassem o cavalo de Troia adentrar a cidade e, quando foi tomada como escrava na casa de Agamêmnon, avisou, sem sucesso, o rei de sua ruína iminente. Por essa razão, qualquer um que profetize infortúnios a um mundo negligente é chamado de Cassandra.

Andrômaca

Esposa de Heitor, ela desgostava de Helena de forma veemente e tinha um pressentimento da ruína iminente de seu marido e seus filhos. Andrômaca sobreviveu à guerra e, depois de um período brutal como concubina do filho de Aquiles, Neoptólemo, casou-se com outro sobrevivente troiano e, com seu filho, mais tarde, fundou a cidade de Pérgamo, na Ásia Menor.

≡ PRINCIPAIS EPISÓDIOS DA *ILÍADA*, DE HOMERO ≡

Embora nada substitua a leitura da obra-prima de Homero (preferivelmente em grego arcaico), uma breve síntese pode servir para oferecer algo do sabor do todo. O que segue é tomado totalmente da *Ilíada* e tenta capturar um pouco do espírito de capa e espada do original.

Criseida é capturada

Canto 1 – 1.1-21 Os aqueus distribuíram devidamente o butim e decidiram que a encantadora Criseida deveria ser a concubina do rei

Agamêmnon. Mas, então, Crises, sacerdote de Apolo, veio até as naus dos aqueus para obter a liberdade de sua filha. Trouxe com ele um grande resgate, mais importante, porém ele carregava em suas mãos o cetro de Apolo, envolto com uma guirlanda de suplicante.



Martin von Wagner Museum, Würzburg
A trágica despedida de Heitor e Andrômaca.

Agamêmnon perde Criseida e toma a concubina de Aquiles quando o herói reclama

1.375ss. Todos os aqueus eram unanimemente a favor de respeitar o sacerdote e aceitar o resgate. Mas não Agamêmnon, que o repeliu ferozmente e o mandou embora. Então o sacerdote, com raiva, voltou-se para Apolo, que o queria muito bem. O deus ouviu sua prece e disparou flechas fatais contra os argivos, e os corpos se amontoavam conforme as flechas voavam em meio à horda de aqueus... E agora os aqueus estão conduzindo a garota num barco de volta para Crises e enviaram oferendas de sacrifício ao deus. Mas os emissários acabaram de levar de minha barraca a filha de Brises, aquela com a qual os aqueus haviam me presenteado [e a estão dando a Agamêmnon para substituir a garota que ele perdera].

A guerra continua sem Aquiles, que faz uma greve depois de perder sua garota, e mesmo os deuses se envolvem – aqui, Atena persegue Ares

Canto 5 – 5.840ss. Palas Atena tomou o chicote e as rédeas [do carro] nas mãos e dirigiu direto até Ares, que estava despindo as armas do poderoso Perifante, filho de Oquésio e o mais valente dos etólios. Atena estava vestindo o elmo de Hades, então Ares não conseguia vê-la. Contudo, ele viu Diomedes e foi direto atrás dele, abandonando o corpo de Perifante. Enquanto se aproximavam para o combate, Ares arremessou sua lança de bronze... confiante de que ele assim teria destruído o herói, mas Atena desviou a lança fazendo com que voasse inofensiva sobre o carro. Diomedes arremessou sua lança em resposta e Atena se certificou de que ela fosse parar na boca do estômago de Ares. O deus rugiu tão alto quanto nove ou dez mil homens [e fugiu].

O combate entre troianos e aqueus foi, então, deixado à solta numa fúria desenfreada, e a onda de guerra varria a planície para lá e para cá.

Os gregos imploraram a Aquiles por ajuda

Canto 9 – 9.222 Estamos enfrentando uma calamidade e, sem tua ajuda, é bem possível que percamos a tropa. Os troianos e seus aliados acamparam bem ao lado de nossas naus e nossos taludes. Eles imaginam que nada pode impedi-los agora de atacar nossas naus. Zeus os auxilia com o raio, e Heitor, em toda sua glória, enfurece-se num frenesi selvagem... Levanta-te, então, e por mais tarde que seja, salva os filhos dos aqueus, que se encolhem diante da fúria dos troianos. [...] Salva o dânaos da destruição!

Aquiles responde

9.307ss. Agamêmnon, o cão, não consegue nem mesmo me olhar na face. Não tenho nada a lhe dizer e não quero ter nada que ver com ele. Ele me injustiçou e mentiu para mim, e não vou ser enganado novamente. Já que Zeus o tornou louco, ele pode viver com a confusão

que causou. Cuspo em seus presentes e não me importo minimamente com ele próprio. Ele pode oferecer dez, vinte vezes o que está oferecendo ou tudo o que tem ou terá, pode me prometer a riqueza de Orcômenos ou da Tebas egípcia, [...]. Mas serei vingado, ainda assim, pela amarga injustiça que me fez e não me moverei.

Pátroclo lidera os gregos vestindo as armas de seu amigo Aquiles, mas perde num duelo contra Heitor

Canto 16 – 16.790ss. Enquanto a vida se esvaía, Pátroclo ofegava: “Vangloria-te se quiseres, Heitor. Zeus, o filho de Crono, e Apolo te deram a vitória. Foram eles que venceram esse turno e tiraram a armadura de meus ombros. Vinte mortais como tu, eu poderia ter assassinado com minha lança... Agora, ouça bem e guarda minhas palavras no coração. Não viverás muito tempo. Nêmesis e Morte se aproximam rápido de ti e elas te derrubarão pelas mãos de Aquiles”.

Heitor encontra Aquiles

Canto 22 – 22.260ss. Como uma águia em pleno voo que das nuvens descende atacando um cordeiro ou uma tímida lebre, Heitor balançou sua espada e saltou contra Aquiles. Louco de fúria, Aquiles avançou contra ele... e resplandecente como a estrela vespertina, que ofusca todas as demais através da calma noite, assim ardia a lança em sua mão direita, impaciente pela morte do nobre Heitor... Aquiles golpeou quando Heitor avançou sobre ele e sua lança atravessou precisamente o pescoço... Aquiles prostrou-se sobre ele e disse: “Heitor, pensaste que poderias te safar da morte de Pátroclo, apenas porque eu não estava com ele? Tolo, eu estava nas naus, não ausente, e tu despertaste um inimigo muito mais feroz em mim. A Pátroclo os aqueus devem honrar com um nobre funeral, quanto a ti os cães e corvos podem fazer o que quiserem”.

Príamo vem em pessoa implorar pelo corpo de Heitor, e Aquiles se compadece

Canto 24 – 24.570ss. Eles aceitaram o resgate pelo corpo de Heitor, mas deixaram dois bons mantos e uma boa mortalha para Aquiles envolver o corpo de Heitor para ser levado para casa. Aquiles ordenou a seus servos lavar e ungir o corpo, mas primeiro o levou a um local onde Príamo não pudesse vê-lo [em seu estado lacerado e desfigurado]... Mais tarde, o próprio Aquiles colocou o corpo no ataúde, e ele e seus servos o carregaram até a carroça. Enquanto o fazia, Aquiles soluçava, invocando seu camarada morto: “Não te enfureças comigo, Pátroclo, mesmo que ouças na casa de Hades que permiti ao pai regatar o corpo de Heitor. O resgate era valioso, e tu receberás tua devida parte”.

≡ A QUEDA DE TROIA ≡

Mesmo com ambos – Aquiles e Heitor – mortos, a guerra seguiu inabalável até que Odisseu apareceu com seu plano ardiloso. O cavalo de Troia se incrustou tanto na consciência popular que, hoje, um “Trojan” se refere a um vírus de computador que, como o cavalo de madeira em Troia, adentra a área protegida e a abre para todo o tipo de maldade vinda de fora.

Em Troia, quando os gregos finalmente adentraram os muros, a dimensão da maldade foi profunda. Profunda o suficiente para Schliemann, na era moderna, afirmar que ele havia encontrado evidência da violência do saque grego da cidade. Houve um massacre generalizado da população masculina, o que era de se esperar. Entretanto, muitas mulheres foram mortas também, e não simplesmente no calor do momento.

⌘ OS ULTRAJES DOS GREGOS ÀS LEIS DOS ⌘ DEUSES E DOS HOMENS

Polixena, sacrifício humano – A filha mais nova de Príamo foi sacrificada a sangue-frio por Neoptólemo, que cortou sua garganta no túmulo de Aquiles, pois os gregos acreditavam ter sido ela quem revelou o segredo da vulnerabilidade de Aquiles a Páris. Em razão disso, Neoptólemo, por sua vez, foi fadado a morrer. (Pelas mãos de Orestes, filho de Agamêmnon, como, aliás, aconteceu.)

Infanticídio – O filho infante de Heitor foi lançado dos muros de Troia para que a linhagem da família do herói se extinguisse.

Profanação – Em sua fúria, os gregos não pouparam da destruição generalizada nem mesmo os templos dos deuses.

Cassandra violentada – Um dos eventos mais chocantes – de uma perspectiva grega – foi o estupro sacrílego de Cassandra por Ájax (não o herói mencionado anteriormente, mas outro de mesmo nome, por vezes chamado “Ájax menor”). Cassandra havia se refugiado no santuário de Atena e se agarrou à estátua da deusa de maneira tão firme que ela tombou quando Ájax menor a puxou e procedeu ao ato imediatamente.

Considerando que a Deusa Virgem tinha um ponto de vista ferrenho sobre pessoas praticando sexo em seu templo (cf. Medusa), o estupro de uma suplicante nas instalações sob sua proteção dificilmente passaria despercebido. Os gregos, horrorizados, queriam se distanciar do evento matando Ájax menor ali mesmo, mas ele se salvou ao agarrar a mesma estátua que havia profanado.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:
A QUEDA DE TROIA



Versões posteriores da queda de Troia incluem *A procissão do cavalo de Troia em Troia* (1773), de Giovanni Domenico Tiepolo; *O sacrifício de Polixena* (c. 1730-1734), de Giambattista Pittoni; e *A queima de Troia*, de Louis de Caullery. Os Jardins das Tulherias, em Paris, abrigam a escultura *Cassandra procurando a proteção de Atena* (1877), de Aimé Millet. Há, também, uma grande escultura do cavalo de Troia em Lake Delton, Wisconsin, nos Estados Unidos. Na ópera, uma das grandes obras do século XIX, *Os troianos* (1858), de Berlioz, conta a história dos últimos dias de Troia e das itinerâncias de Eneias.

⌘ RETRIBUIÇÃO DIVINA ⌘

“Um retorno carregado de aflições, isso darei aos aqueus.”

ATENA A POSEIDON, EURÍPIDES, *AS TROIANAS*, 65.

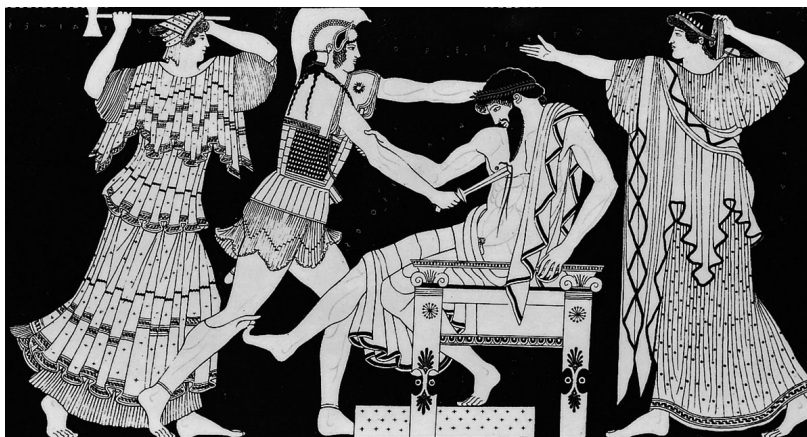
A conduta dos gregos na queda de Troia foi tão ultrajante a Atena e Poseidon que eles se voltaram ativamente contra todos, exceto os que mais se comportaram dentre seus antigos protegidos. Ao tirar tal proteção, Apolo e Afrodite ficaram livres para lidar com o resto. Apolo era conhecido pela vingança extravagante e sem limites, enquanto Afrodite não era menos sórdida por ser mais sutil. Poucos gregos chegaram em casa vivos. Alguns exemplos incluem:

Ájax menor

A embarcação que carregava o infame estuprador presumivelmente pereceu na viagem de retorno, mas o “herói” conseguiu se salvar se segurando na mesma rocha que tinha destruído seu barco. Ele estava elogiando a plenos pulmões sua habilidade de se salvar apesar dos deuses, quando Poseidon rachou a rocha com seu tridente e Atena deu o golpe final, atingindo-o com um raio.

Agamêmnon

Afrodite tinha um interesse especial em seu caso. Sob influência da deusa, a esposa de Agamêmnon havia adquirido um amante, Egisto, na ausência do marido. Clitemnestra também carregava uma mágoa pelo destino de sua filha Ifigênia. Agamêmnon estava relaxando numa banheira quando sua esposa lançou uma rede sobre ele para evitar que se debatesse e o despachou dessa para melhor. Segundo alguns relatos, ela matou Cassandra ao mesmo tempo. A longa tradição de assassinato, estupro e incesto na família continuou com os filhos de Agamêmnon – Orestes e Electra –, que conspiraram contra Clitemnestra e Egisto por vingança. Orestes foi perseguido pelas Fúrias até Atena e, num monumental triunfo da civilização, persuadiu-as a conceder o julgamento a uma corte humana (que o absolveu).



Orestes assassina Egisto, o amante de sua mãe.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

AGAMÊMNON



O destino de Agamêmnon e sua família tem inspirado obras antigas e modernas, como *Electra*, peça de Sófocles, e as pinturas *Orestes matando Egisto e Clitemnestra* (1654), de Bernardino Mei;

Diomedes

Diomedes teve várias aventuras em seu caminho para casa, mas ainda gozava da proteção de Atena, e, assim (por exemplo), escapou por um triz de ser sacrificado a Ares quando naufragou numa praia hostil. Quando finalmente chegou em casa, descobriu que Afrodite havia agido para que sua esposa fosse infiel. Em desgosto, o herói foi embora novamente, chegando, por fim, à Itália. Afrodite continuou protegendo Helena, a quem Menelau se viu incapaz de matar, e, de fato, Helena sobreviveu a seu vingativo marido.

Os viajantes épicos

O grego Odisseu e o troiano Eneias sofreram para encontrar o lar. Odisseu foi atrás de seu reino ancestral e de sua amada Penélope, enquanto Eneias procurou um novo lar para os sobreviventes troianos. As quase últimas histórias da Era Heroica são as narrativas das longas viagens para casa desses dois homens, aos quais agora nos voltamos.

5. “HOT” se refere às iniciais de Helen of Troy, que o autor utiliza como um acrônimo constituindo o termo “*hot*” em inglês, aqui empregado como sinônimo para “*sexy*” [N.T.].

VIAGEM PARA CASA

A *Odisseia*, do poeta grego Homero, e a *Eneida*, do poeta romano Virgílio, estão, cronologicamente, ao fim da Era Heroica e focam num herói por vez. Cada uma dessas sagas é um *tour de force* do mundo do mito, bem como um diário de viagem do mundo mágico do Mediterrâneo, estreando criaturas bizarras, povos exóticos e uma paisagem carregada de maravilha e perigo. O que Homero e Virgílio fizeram de modo magnífico este capítulo não tentará imitar. Seu propósito, em vez disso, é oferecer um esquema geral dessas jornadas épicas, para que leitores vagamente familiarizados com incidentes como a terra dos lotófagos ou Eneias e Dido possam conhecer esses episódios em seu contexto geral.

❧ A ODISSEIA ❧

Canta-me, Musa, daquele herói astuto que viajou longe e muito, depois que saqueou a famosa cidade de Troia. Muitas cidades visitou e muitas foram as nações cujos modos e costumes conheceu; ademais, muito sofreu no mar tentando salvar sua própria vida e conduzir seus homens a salvo de volta para casa; mas apesar dos esforços, seus homens não pôde salvar.

HOMERO, ODISSEIA, INTRODUÇÃO.

Como ninguém fez mais para causar a queda de Troia do que Odisseu, o esperto herói deveria ter suspeitado que não teria uma tranquila viagem para casa. Hera e Apolo estavam sedentos de vingança, e mesmo Zeus estava incomodado com o que os gregos fizeram a Troia. Tudo isso significava que Atena estava numa situação difícil para manter a integridade física de seu protegido. Sob tais circunstâncias, fazer parte da tripulação dos barcos de Odisseu era essencialmente uma missão suicida, mas, ao menos, os tripulantes poderiam esperar mortes em tons chocantes, extremamente variadas e altamente inusitadas. A história, como contada por Homero, é cheia de volteios, com múltiplos *flashbacks* e digressões. Colocada em ordem cronológica, eis o que sucedeu a Odisseu em seu retorno para casa.

1 *Os cícones*



*Acuados estávamos com seu ataque, pois eles eram tantos quanto
folhas, ou flores de verão.*

HOMERO, *ODISSEIA*, 9.48.



A primeira parada no caminho para casa foi Ísmaro. Como era perfeitamente comum para os gregos micênicos, os homens de Odisseu atacaram a cidade mais próxima – aquela dos cícones. Eles mataram os homens e o gado e repartiram as mulheres e o tesouro entre si. Odisseu não conseguiu fazer com que seus homens parassem de desfrutar seus espólios antes que o restante da região pegasse em armas e avançasse contra os gregos saqueadores. Os experientes veteranos de Troia deram conta do recado, mas foram forçados a fugir.

2 *Lotófagos*

Quem quer que comesse do lótus doce como o mel... desejaria apenas permanecer entre os lotófagos, alimentando-se da flor e esquecendo-se do caminho para casa.

HOMERO, ODISSEIA, 9.95.

Pela primeira vez, Zeus mostrou sua reprovação da conduta grosseira dos gregos e atingiu a pequena frota de Odisseu com uma poderosa tempestade que desviou os barcos de seu curso. Com as velas em fiapos e sem água fresca, os marinheiros desembarcaram no norte da África. Lá, eles encontraram os lotófagos, o povo (como o poeta Tennyson expressou de maneira memorável) de “uma terra na qual sempre parecia ser à tarde”. Todos os que comeram do lótus se tornaram imediatamente desmotivados, lânguidos e despreocupados dos amigos e de casa. Odisseu, por fim, conseguiu colocar sua tripulação de volta nos barcos ao lhes prover motivação externa por meio da dor física. Chorando amargamente e amarrados a seus remos, os tripulantes zarparam novamente.

3 Polifemo

Um ser monstruoso que apascentava seu rebanho, mas vivia apartado e sozinho, nunca socializava, e com seu coração mergulhado na falta de leis.

HOMERO, ODISSEIA, 9.189.



*Odisseu e a tripulação cegam
o ciclope Polifemo.*

Esse ciclope monstruoso era filho de Poseidon e tinha uma natureza violenta, tendo já matado um filho de Pan que era seu rival no amor da ninfa Galateia. Ele foi avisado para tomar cuidado com Odisseu, mas, quando o herói adentrou sua caverna, o perspicaz aventureiro disse que seu nome era ninguém. Quando Polifemo acrescentou a seus crimes assassinato e canibalismo ao devorar a tripulação de Odisseu, o herói embebedou o monstro e perfurou seu único olho com uma estaca. Polifemo gritou para seus colegas ciclopes que “ninguém” o estava machucando. Assim tranquilizados, os outros ciclopes voltaram a dormir. No dia seguinte, os tripulantes sobreviventes escaparam ao se pendurar sob a barriga das ovelhas de Polifemo enquanto elas deixavam a caverna para pastar. Esse ferimento a seu filho colocou Poseidon na lista sempre crescente de inimigos divinos de Odisseu.

4 Eolo, o senhor dos ventos



*Então chegamos aonde habita Eolo, filho de Hipotas, caro aos deuses
imortais, numa ilha flutuante, com muros de bronze e íngremes
escarpas.*

HOMERO, ODISSEIA, 10.1.

Há vários personagens chamados Eolo no mito, mas Homero o descreve como o senhor dos ventos, com cujo lar Odisseu e sua frota (agora um tanto reduzida) se depararam. Odisseu mantinha seu charme habitual e gozou da hospitalidade de Eolo por um mês. Eolo, então, acelerou sua partida com o vento do oeste, que soprou Odisseu e seus homens quase de volta a Ítaca. Odisseu ganhara também um enorme saco, bem fechado. Pensando que este continha ouro, os marinheiros o abriram enquanto Odisseu dormia. Na verdade, o saco continha os ventos do leste, do norte e do sul, e com o vento do oeste quase totalmente consumido, os outros ventos sopraram os barcos de volta ao local de onde haviam saído, a ilha de Eolo. Ele se recusou a ajudar uma segunda vez, e os sentimentos de Odisseu em relação à sua tripulação naquele momento devem ter ajudado a aliviar o pesar causado, mais tarde, por suas mortes.

Eolo emprestou seu nome a vários produtos pneumáticos na era moderna, mas é mais famoso pelo “saco de vento”⁶, que se personificou e entrou para a política.

5 Os lestrigões

Na água eles espetaram com lanças os homens como se fossem peixes e os levaram para casa para serem uma repugnante refeição.

HOMERO, *ODISSEIA*, 10.125.

Depois de remar exaustivamente por um tempo, a frota encontrou um porto isolado. Ele acabou sendo uma armadilha na qual gigantes canibais lançavam pedras para estraçalhar os barcos lá embaixo e, então,

fisgar com arpão e devorar os homens. Apenas seu próprio barco, que o cauteloso Odisseu havia atracado fora do porto, escapou da carnificina.

6 Circe

Ela lhes bateu com sua mão e eles adquiriram cabeça, voz e a forma de eriçados suínos, mas suas mentes permaneceram inalteradas da mesma forma de antes.

HOMERO, *ODISSEIA*, 10.240.

Circe era uma filha de Hélios, o Sol, e a irmã de Pasífae, a mãe do Minotauro. Era também uma poderosa feiticeira. Ela drogou os homens do herói e os transformou em porcos. (Ou, na opinião da poetisa vitoriana Augusta Davies Webster, Circe removeu o disfarce dos homens.) O próprio Odisseu escapou da transformação porque Hermes, um dos poucos deuses ainda do lado do herói, deu-lhe uma raiz sagrada que neutralizava as poções de Circe. A raiz sagrada era chamada “*moly*” e, provavelmente, é a origem da exclamação moderna “*holy moly!*”⁷ Depois disso, Circe estava nas mãos de Odisseu, e ele e sua tripulação reumanizada gozaram de um ano de banquetes e diversões antes de se colocarem no mar novamente.

7 O mundo subterrâneo

Como tu, ainda vivo, chegaste ao inferior nas trevas lúgubres? Árduo é para aqueles que vivem mirar esses reinos.

HOMERO, *ODISSEIA*, 11.155.

Instruído por Circe, as aventuras involuntárias seguiram para o norte, para a “cidade dos cimérios, envolta em nevoeiro na perpétua bruma”. Lá, próximo a uma das entradas do submundo, Odisseu praticou ritos misteriosos que lhe permitiram falar com o Profeta Tirésias. O adivinho apontou que a inimizade de Poseidon era um poderoso desafio a qualquer um que planejasse navegar para casa; ainda assim, navegar era preciso a Odisseu, ou pretendentes chegariam para cortejar sua “viúva” Penélope e devorariam todos os seus bens junto com ela.

TIRÉSIAS, HERA E ZEUS



O Profeta Tirésias foi, certa vez, transformado por Hera numa mulher durante dez anos. Restabelecida a masculinidade, pediram-lhe para fornecer evidências numa disputa entre Zeus e Hera sobre qual gênero obtinha mais prazer no sexo. Ele respondeu que eram as mulheres, dez vezes mais. Hera (péssima perdedora, como já vimos) deixou Tirésias cego, mas Zeus lhe deu em troca o dom da profecia e uma longa vida, e, depois da morte, Tirésias foi um favorito de Perséfone no mundo subterrâneo.

8 Sirenas

As Sirenas seduzem com sua voz de tom claro, mas perto delas está um grande monte de ossos de corpos putrefatos, e em torno dos ossos a pele está ressequida.

HOMERO, *ODISSEIA*, 12.45.



Museu Britânico, Londres

*Uma arruinada sirena em queda, já que sua canção falhou em atrair
Odisseu.*

Avisado sobre essas criaturas (cf. p. 138) por Circe, Odisseu tapou o ouvido de seus homens com cera e ordenou que o amarrassem ao mastro para que ouvisse a canção delas.

9 Cila e Caríbdis

*Ela tem doze pés, todos deformados, e seis longos pescoços, com uma
terrível cabeça em cada um, e, em cada cabeça, três filas de dentes,
grossos e cerrados, e cheios de negra morte.*

HOMERO, *ODISSEIA*, 12.45, SOBRE CILA, A ESCOLHA MAIS ATRAENTE EM
COMPARAÇÃO COM CARÍBDIS.

Aqui, Odisseu encarou a inevitável escolha de navegar entre um redemoinho que poderia destruir sua embarcação ou um monstro com múltiplas cabeças devoradoras de homens que certamente mataria seis de seus tripulantes. Odisseu optou por perder mais seis homens de seu

bando, que se extinguia rapidamente. (Embora Circe tenha avisado sobre Cila, esqueceu-se de mencionar que ela própria havia criado o monstro transformando uma bela moça, cujo amante ela certa vez desejou.)

10 O gado do Sol

*Amigos, em nossa nau veloz há carne e bebida; mantenhamos,
portanto, nossas mãos longe das feras para que não corramos perigo.*

Esses são os rebanhos do deus terrível, Hélio.

ODISSEU À SUA TRIPULAÇÃO, HOMERO, ODISSEIA, 12.320.

Em seguida, o barco chegou numa ilha com gado gordo e succulento. Em vão, Odisseu avisou seus homens a não tocarem no gado. Mas Zeus manteve o barco preso na ilha por meio de um vento não favorável, e, por fim, a tripulação cedeu à tentação e comeu bife no jantar até o fim de sua estadia. Hélio, o deus sol, ficou ultrajado e ameaçou não brilhar mais sobre a terra, a menos que seu gado morto fosse vingado. Zeus, imediatamente, juntou uma nuvem sobre o barco e o fez em pedacinhos junto com a tripulação.

11 Calipso

*Odisseu, desafortunado, está longe dos amigos numa ilha cheia de
bosques cercada de água, o umbigo do mar; Lá habita uma deusa... e
com palavras sempre suaves e lisonjeiras ela o seduz a esquecer-se de
Ítaca.*

HOMERO, ODISSEIA, 1.44.

O único sobrevivente da catástrofe foi Odisseu. Agarrado ao mastro estilhaçado do barco, ele acabou indo parar numa ilha onde a ninfa Calipso estava aprisionada por ter ajudado seu pai Atlas na guerra entre deuses e titãs. Calipso e Odisseu se davam bem, e o casal teve um filho juntos. Entretanto, Odisseu nunca parou de lamentar por Penélope e Ítaca, e, depois que havia passado sete longos anos na ilha, Atena pediu a Zeus que ordenasse Calipso a permitir que Odisseu fosse embora. Calipso ficou devastada, mas, em eras posteriores, se recuperou o suficiente para emprestar seu nome a um cativante gênero de música popular caribenha e a uma das luas de Saturno.

12 *Nausícaa*

Odisseu estava prestes a entrar na companhia das moças de belas tranças, embora estivesse nu e todo sujo de salmoura. Terrível ele lhes parecia e elas fugiram... mas a filha de Alcínoo ficou e o encarou.

HOMERO, *ODISSEIA*, 6.127.



Ao ver Odisseu sobre as águas, Poseidon teve uma satisfação sinistra e, imediatamente, tratou de mudar a situação de “sobre as águas” para “sob as águas”. O bote foi destruído por uma tempestade e pelas ondas, e mesmo os melhores esforços de Atena mal foram suficientes para permitir que Odisseu, nu e maltratado, se arrastasse para a terra firme numa praia desconhecida. Ali, de manhã, ele foi acordado pelo som da Princesa Nausícaa e suas criadas brincando. Embora as criadas tenham fugido à vista de Odisseu, a jovem Nausícaa permaneceu firme, e, como ela havia acompanhado as criadas à praia para lavar roupas, vestimentas frescas estavam prontamente disponíveis para o herói. Odisseu recebeu vinho e jantar na corte do pai de Nausícaa, e o viajante os regalou com uma narrativa de suas aventuras (a qual ocupa uma porção significativa da *Odisseia* de Homero). Então o rei deu a Odisseu um barco que o conduziu em segurança para casa.

≡ ÍTACA ≡



*Lá encontrei Odisseu entre os corpos.
Aqueles que ele havia matado se estiravam a seu redor no chão duro,
amontoados uns sobre os outros; uma visão animadora que teria
aquecido teu coração.*

AMA A PENÉLOPE, HOMERO, *ODISSEIA*, 23.45.

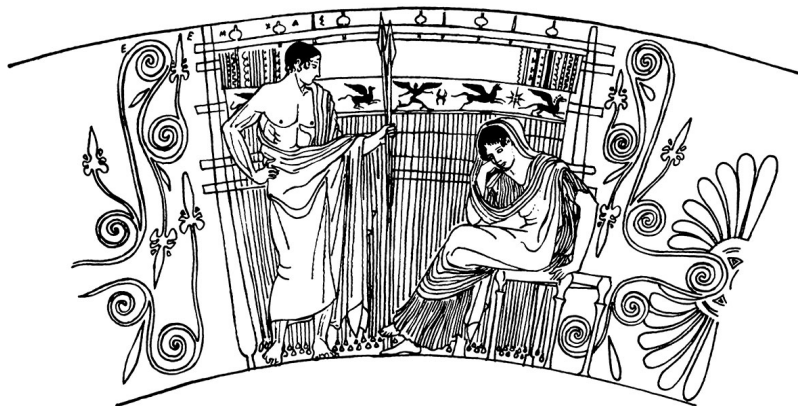


Enquanto isso, Penélope, esposa do ausente Odisseu, tinha os seus próprios problemas. Odisseu estava desaparecido, possivelmente abatido por algum deus, o que significava que o palácio ficou tomado de

pretendentes à mão de Penélope – e, mais importante, ao reino de Ítaca que a acompanhava.

Apesar dos protestos implacáveis de Telêmaco, filho de Odisseu, os pretendentes abusavam das regras de hospitalidade gregas ao estender sua estadia, com banquetes e caçadas diárias. Penélope permaneceu reclusa, tecendo uma peça de tapeçaria, e disse que escolheria um esposo quando a peça estivesse pronta. Para adiar o terrível momento, ela desfazia o trabalho do dia na noite que seguia.

Odisseu havia aprendido a ser cauteloso depois de ter se aventurado por uma década num cruzeiro de alto risco e não tinha a intenção de anunciar efusivamente seu retorno antes de ter inspecionado a terra. Foi útil que suas experiências tanto na Guerra de Troia quanto em seus desdobramentos o haviam deixado tão desgastado e roto que ninguém, exceto seu fiel cão, o reconheceu. Atena, prestativa, amplificou esses efeitos para fazer Odisseu parecer ainda mais decrépito.



Penélope em seu tear.

Telêmaco havia ido a Esparta procurar notícias de seu pai e se hospedou com Helena e Menelau reunidos e que, aparentemente, estavam vivendo em harmonia. Avisado por Atena a voltar (e evitar uma emboscada realizada pelos pretendentes no caminho), Telêmaco encontrou seu pai e juntou forças com ele. Odisseu chegou à sua própria

casa disfarçado de mendigo e lá foi zombado pelos pretendentes. Junto com Telêmaco e Penélope, Odisseu organizou uma competição de arco, no curso da qual Telêmaco escondeu as armas dos pretendentes. A competição foi algo como uma farsa, pois o arco escolhido era o poderoso arco de Odisseu, que nenhum dos competidores conseguia nem mesmo tanger.

Odisseu teve sua vez para a diversão geral, mas ela cessou quando tangeu o arco e atirou uma flecha através do alvo. Ele, então, atirou flechas nos pretendentes até que a munição acabasse. Telêmaco e alguns lavradores se juntaram ao massacre generalizado, o que levou certo tempo, pois havia mais de uma centena de pretendentes para finalizar.

Desfecho – Odisseu e Atena tiveram de se valer de um misto de ameaças e diplomacia para reprimir as famílias ultrajadas daqueles que haviam matado. Penélope reconheceu o marido quando ele descreveu para ela a cama que havia feito, e o casal se instalou na felicidade do lar. Numa narrativa posterior é dito que Odisseu saiu em viagem novamente e pode ter sido morto pelo filho que teve com Circe e que veio procurá-lo.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

ODISSEU (ULISSES)



A Odisseia tem sido ilustrada muitas vezes. Aqui estão, em ordem narrativa, alguns exemplos importantes: *Ulisses na caverna de Polifemo* (c. 1660), de Jacob Jordaens; *Circe oferecendo a taça a Ulisses* (1891), de J.W. Waterhouse;



National Gallery, Londres

Pintoricchio mostra Penélope cercada pelos pretendentes.

Circe transformando os homens de Ulisses em animais (1650), de Giovanni Benedetto Castiglione; Ulisses e as Sirenas (1909), de Herbert Draper; Odisseu e Calipso (1883), de Arnold Böcklin; Penélope com os pretendentes (c. 1509), de Pintoricchio; O retorno de Ulisses (1968), de Giorgio de Chirico; Ulisses e Penélope (1545), de Francesco Primaticcio. Ulisses ainda vive numa obra de mesmo nome pelo autor James Joyce, escrita entre 1914 e 1921 e publicada em episódios. (A seção sobre Nausícaa levou a um processo por pornografia.) Aqueles que não conhecem o mito de Odisseu acham esse épico da cultura ocidental ainda mais incompreensível do que aqueles que o conhecem.

• A ENEIDA &

Este homem, na terra e no mar, estava desamparado contra os maus-tratos dos deuses e a duradoura e selvagem ira de Juno. Ele sofreu demasiado também na guerra, até que conseguiu estabelecer uma cidade e trazer seus deuses para casa no Lácio.

VIRGÍLIO, ENEIDA, 1.3-7.

Embora compostas com cerca de mil anos de diferença, a *Odisseia* e a *Eneida* lidam com sujeitos contemporâneos entre si, de modo que Odisseu e Eneias estavam ambos vagando pelo Mediterrâneo ao mesmo tempo – e, de fato, quase se trombaram na Sicília. Ambos os livros cobrem quase uma dezena de episódios. Na *Eneida*, as primeiras seis partes descrevem Eneias vagando e, as outras seis, o sanguinário processo de estabelecer uma nova terra-pátria num país distante. Como a *Odisseia*, a *Eneida* começa no meio da história e usa narrativas em *flashbacks*; assim, a sequência cronológica que segue foi extraída de forma um tanto brutal dos elegantes versos de Virgílio.

1 *A fuga de Troia*

Nenhuma língua pode descrever a carnificina daquela noite e a orgia da morte. Nenhuma lágrima consegue exprimir a agonia diante da queda da antiga cidade.

VIRGÍLIO, *ENEIDA*, 2.360.

Quando os gregos penetraram os muros da cidade com o cavalo de madeira, Eneias lutou bravamente até Afrodite (que, a partir de agora, seguindo Virgílio, será referida como Vênus) informar o herói de que ele deveria se concentrar em salvar sua família. Com seu velho pai Anquises sobre seus ombros e seu filho Ascânio pendurado em sua perna, Eneias escapou da cidade em chamas. Reunindo um bando de companheiros e Livross, ele construiu uma pequena frota e fugiu do litoral troiano.



Martin von Wagner Museum, Wurtzburgo
Eneias deixa Troia com o pai e o filho.

2 O tour pelo Mediterrâneo

*Assim que pudemos confiar no oceano, lotamos a praia e lançamos
nossas naus nos mares sorridentes e nos sussurros da brisa.*

VIRGÍLIO, *ENEIDA*, 3.69.

Primeiro, os troianos planejaram construir sua nova cidade na Trácia. Depois de presságios desfavoráveis, eles foram a Creta. Em seguida, consideraram se estabelecer na região onde, mais tarde, Pérgamo foi fundada, mas (depois de um embate com as Harpias) Eneias teve a revelação de que deveria seguir a oeste, para a Itália. Esgueirando-se pela Península Grega, eles aportaram no lado oeste da Grécia, na cidade de

Butroto, que era então governada por outro refugiado troiano, Heleno, que havia desposado Andrômaca depois da morte de Heitor. Heleno alertou os troianos a se desviar de Cila e Caríbdis e, ao fazer isso, conduziu-os à ilha dos ciclopes. Lá, os troianos resgataram um membro da tripulação de Odisseu, abandonado durante a fuga de Polifemo, e partiram para a Sicília, onde Anquises morreu. Antes que os jogos fúnebres fossem celebrados em sua honra, uma tempestade conduziu os barcos à África.

3 Dido

Dido é rainha do reino; ela abandonou sua cidade de Tiro, fugindo de seu irmão; suas desgraças são demasiado longas para récita.

VÊNUS A ENEIAS, VIRGÍLIO, *ENEIDA*, 1.33.

Dido, uma rainha refugiada da Fenícia, estava ocupada construindo a cidade que se tornaria Cartago (embora alguns arqueólogos desmanchaprizes tenham apontado que o assentamento mais antigo de Cartago parece datar de vários séculos mais tarde). A rainha recebeu os refugiados com hospitalidade, mas se tornou um dano colateral na contínua rixa entre Vênus e Juno (Hera). Juno, uma apoiadora de Dido e Cartago, propôs a Vênus que Eneias e seus troianos deveriam se instalar naquela cidade. Isso, bem sabia Juno, impediria a prevista fundação de Roma e a inevitável queda de Cartago. Dido, enlouquecida de amor, consumou sua paixão por Eneias numa caverna fora da cidade. Mas Mercúrio (Hermes) chegou para lembrar severamente Eneias que seu destino estava na Itália, e Eneias era sempre obediente a seu destino. Dido ficou devastada pela notícia da partida iminente de seu amante, e o episódio culminou com a rainha abandonada acendendo sua própria

pira fúnebre e se imolando sobre ela, o tempo todo amaldiçoando Eneias e suas futuras gerações de modo eloquente e imaginativo.

4 Sicília

Três vezes te saúdo, ó sagrado pai... Não te foi concedido estar a meu lado enquanto busco as fronteiras da Itália e as terras a nós designadas pelo destino.

ORAÇÃO FÚNEBRE DE ENEIAS A ANQUISES, VIRGÍLIO, *ENEIDA*, 5.80.

Os troianos retornaram à Sicília para celebrar os jogos fúnebres de Aquises. Juno fez outra tentativa de sabotar a fundação de Roma persuadindo as mulheres troianas que deveriam estabelecer seu lar na Sicília a queimar seus barcos para impedir seus homens de partirem. Embora a tentativa tivesse sido frustrada, alguns troianos optaram por permanecer na Sicília, e Eneias se despediu deles antes de zarpar – direto para o olho de uma tempestade que Juno havia preparado para ele. Contudo, não importando o quanto Netuno (Poseidon) desgostasse dos troianos, ele desgostava ainda mais da interferência de outros em seus domínios e, para irritar Juno, conduziu a pequena frota à segurança.

5 Desembarque

Escondido na densa sombra das árvores está um ramo, e é dourado, e todas as folhas são douradas, e dourado é o tronco.

VIRGÍLIO, *ENEIDA*, 6.146.

Eneias desembarcou no local em que Dédalo havia construído um memorial para seu filho Ícaro depois do voo (literal) em fuga do Rei Minos (cf. p. 153). Eneias consultou uma sibila – uma profetisa – que lhe disse: “Vejo guerras, horrídas guerras, e o Tibre espumando com tanto sangue”. A Eneias foi dito que deveria viajar ao mundo subterrâneo (o que é fácil – na verdade, inevitável) e retornar (o que é muito mais difícil). Para conseguir escapar de lá, ele teria de subornar Proserpina (Perséfone) com um ramo de ouro da floresta.

O Ramo de Ouro, nesse mito, é o título epônimo do histórico estudo sobre o mito, a magia e a religião escrito por Sir James George Frazer no fim do século XIX e início do século XX, e de uma inspiradora pintura de J.M.W. Turner (1834).

6 O mundo subterrâneo

*Ó Dido, juro que fui forçado a ir embora... como poderia eu saber que
minha partida causaria a ti pesar tão terrível?*

ENEIAS AO ENCONTRAR DIDO NO MUNDO SUBTERRÂNEO, VIRGÍLIO, *ENEIDA*,
6.460.

Depois de alguma dificuldade com Caronte, Eneias adentrou o mundo dos mortos. Como Odisseu, que também estava visitando o mundo subterrâneo mais ou menos ao mesmo tempo, Eneias viu antigos amigos de Troia. Ele também encontrou seu pai e teve um encontro embaraçoso com sua antiga amante Dido. Anquises introduziu Eneias à sua descendência romana, inclusive os futuros Rômulo e Júlio César, que estavam, à época, na fila daqueles que aguardavam o renascimento (cf. p. 48).

7 Lácio

Pedimos apenas um lar modesto para nossos deuses, uma faixa de terra, onde não feriremos ninguém.

OS ANTEPASSADOS DO IMPÉRIO ROMANO SUPPLICAM AO REI LATINO, VIRGÍLIO,
ENEIDA, 7.227.

Navegando próximo à Ilha de Circe, os troianos alcançaram a boca do Tibre e uma terra governada pelo Rei Latino. Ele tinha uma filha chamada Lavínia, a quem uma profecia havia declarado ser a fonte de uma grande contenda. Latino tinha interesse que Lavínia fosse o problema de outra pessoa e estava tentando casá-la com alguém que não tivesse qualquer relação com seu próprio povo. Até então, Turno, um latino considerado “o Aquiles italiano”, era o único candidato à mão dessa ave agourenta, mas Latino era ladino o suficiente para antever os problemas inerentes em dar sua filha, e uma reivindicação legítima ao trono, a um potencial rival. Quando ouviu que os troianos estavam procurando por uma esposa para seu líder, Latino agarrou a chance de despachar seu problemático rebento.

8 Guerra (Parte I)

Contemplem, vós agora tendes vossa contenda, entrincheirada na segurança dos horrores da guerra.

ALECTO A JUNO, VIRGÍLIO, *ENEIDA*, 7.549.

Juno podia ver o predestinado nascimento de Roma se tornando cada vez mais iminente e intensificou sua oposição. Ela encorajou Turno e Amata, a esposa de Latino, a se oporem ao casamento de Lavínia com Eneias e pôs lenha na fogueira ao trazer Alecto, uma das Fúrias, para causar problema entre os habitantes latinos e os troianos. Por fim, apesar dos protestos implacáveis de Latino, seu povo declarou guerra contra o bando troiano. Diomedes, o herói grego da Guerra de Troia, também havia se estabelecido na Itália. Turno enviou uma mensagem convidando o herói a se juntar para uma segunda partida contra seus velhos inimigos, destacando que, com Lavínia, os troianos estavam de volta ao velho jogo de roubar esposas de outros povos.

9 *Evandro*

*Evandro o conduziu ao Capitólio, inculto e tomado de vegetação
rasteira, onde agora tudo é dourado.*

EVANDRO MOSTRA A ENEIAS O FUTURO LOCAL DE ROMA, VIRGÍLIO, *ENEIDA*,
8.350.

Eneias se voltou para Evandro, rei dos árcades. Evandro era um filho de Mercúrio (Hermes), um dos principais patronos dos fundadores de Roma. Ademais, ambos – Eneias e Evandro – podiam traçar sua ascendência a Atlas, tornando-os parentes distantes. Por outro lado, metade dos heróis da época também podia reivindicar Atlas como um ancestral, então Eneias estava dependendo, principalmente, do fato de que Evandro e Latino eram tradicionalmente inimigos. Evandro insistiu que Eneias trouxesse os etruscos para sua coalizão, e Vênus interveio para dar a Eneias um conjunto de armas forjadas para ele por seu esposo Vulcano (Hefesto).

Enquanto Vênus estava equipando Eneias, Juno enviou Íris (uma enviada mais antitroiana do que Mercúrio era solidamente pró-Roma) a Turno. Ela o instou a atacar o acampamento troiano enquanto Eneias estava ausente. Juntou-se à coalizão antitroiana a rainha e guerreira no estilo amazona Camila.

10 Guerra (Parte II)

*Troianos, não tendes vergonha de estardes mais uma vez sob cerco,
acovardando-vos diante da morte atrás dos muros?*

VIRGÍLIO, *ENEIDA*, 9.598.

Quando o ataque ao acampamento troiano foi rechaçado (dez anos de prática tornaram os troianos muito bons em defender fortificações), Turno tentou atear fogo na frota troiana e, assim, incorreu na ira de Reia, pois a tropa havia sido construída com madeira de seu bosque sagrado. O ataque ao acampamento se deparou com um intrépido contra-ataque troiano, e, embora Turno tenha combatido feito um demônio, foi incapaz de penetrar as defesas. Ascânio lutou bem, mas Apolo, preocupado com o futuro da raça romana, aconselhou o filho de Eneias a recuar do combate. De volta ao Olimpo, Júpiter teve que lidar com os pedidos apaixonados de ambas, Vênus e Juno. Ele optou por permanecer completamente fora da briga e deixou os eventos tomarem seu curso.

O caráter do cerco mudou quando Eneias chegou com os reforços etruscos e se tornou uma batalha verdadeiramente homérica, com encontros heroicos e baixas em massa de ambos os lados. Numa repetição da morte de Pátroclo, o amigo de Aquiles, por Heitor, Turno matou Palas, o amigo de Eneias e filho de Evandro. Para defender Turno

da inevitável ira de Eneias, Juno o atraiu para fora do campo de batalha, mas o desaparecimento de seu líder lançou os latinos na desordem.

11 *Negociações*

Vós nunca me colocareis em tal guerra... Juntai vossos exércitos num tratado e aceitai quaisquer que sejam os termos que puderdes, mas a todo custo evitai um embate de armas.

CONSELHO DE DIOMEDES AOS LATINOS, VIRGÍLIO, *ENEIDA*, 11.260ss.

Eneias cremou Palas com honras e ofereceu termos aos latinos. Diomedes, enquanto isso, havia enviado mensageiros dizendo que não apreciara sua última guerra com os troianos e certamente não queria outra. Turno retornou e reagrupou a frota, e as hostilidades recomeçaram.

12 *Guerra (Parte III)*

Esse é o meu destino – venceste.

Desfruta do que a fortuna te reservou.

TURNO A ENEIAS, VIRGÍLIO, *ENEIDA*, 12.930ss.

A Rainha Camila, então, lançou-se ensandecida contra as forças troianas, apoiada por Diana (Ártemis), sua protetora. Após a morte de Camila, contudo, os latinos recuaram, e a luta continuou até que, como num último lance de dados, Turno desafiou Eneias a resolver a questão homem a homem. Infelizmente para Turno, nesse momento, Juno e

Júpiter haviam feito um pacto. O projeto romano iria adiante, e Juno cessaria as ameaças aos troianos. Mas ela demandou que o povo de Eneias fosse amigável aos latinos e tomasse seu nome. O acordo foi selado, e esse foi o destino de Turno. Com sua morte, termina o épico.

• O FIM &

Os Heráclidas

Filhos de Héracles (Hércules), eles eram um grupo tão numeroso que constituíram uma raça em separado. Expulsos de sua terra natal, foram informados pelo oráculo de Delfos que deveriam esperar “até a terceira colheita” antes de retornarem. Essa “terceira colheita” era a terceira geração do clã, que varreu Hélade com fogo e espada e dividiu os reinos da Grécia entre eles.

O episódio mitológico do retorno dos filhos de Héracles tem sido associado, por vezes, à chamada “invasão dória”, cuja historicidade é muito discutida. Segundo alguns, foi a chegada dos invasores dórios a partir do norte que colocou um fim à civilização micênica. A Grécia submergiu numa era obscura, e a civilização que emergiu séculos mais tarde apenas confundiu as memórias da era precedente. Foram essas memórias que eles reuniram em mitos.

ARTE E CULTURA POSTERIORES:

ENEIAS



Dido e Eneias, de Purcell, apresentada pela primeira vez em 1689, é uma das maiores óperas britânicas. Como pode ser observado com base na lista seguinte, a Era das Grandes Descobertas evocou memórias das antigas viagens de Eneias: *A morte de Dido* (início do século XVII), de Andrea Sacchi; *Eneias, Anquises e Ascânio fugindo de Troia* (década de 1630), de Mattia Preti; *A chegada de Eneias a Palântio* (1675) e *Eneias e Dido em Cartago*

(1676), de Claude Lorrain; *Eneias e seus companheiros combatendo as Harpias* (1646-1647), de François Perrier; *Eneias e Turno* (início do século XVII), de Luca Giordano; *Eneias apresentando Cupido vestido como Ascânio a Dido* (1757), de Giovanni Battista Tieplo; e *Dido construindo Cartago* (1815), de J.M.W. Turner.



Academia Real Inglesa, Londres
Claude Lorrain mostra Eneias desembarcando na Itália.

A fundação de Roma por Rômulo e Remo

Na Itália, os filhos de Eneias e Lavínia se estabeleceram numa cidade chamada Alba Longa. Entretanto, muitos historiadores consideram que a cidade era um posto onde os ex-troianos puderam permanecer até a fundação de Roma – que os romanos tinham muita certeza de ter acontecido na data exata três séculos depois da queda de Troia. Há um enorme debate entre os historiadores quanto à realidade do mito de fundação de Roma.

Em sua forma mais mítica, a lenda de fundação de Roma afirma que a filha de um rei deposto, uma Virgem Vestal, foi violentamente seduzida

por Marte e, depois, deu à luz os gêmeos Rômulo e Remo. Os infantes foram lançados ao Rio Tibre num cesto e encontrados às margens do futuro local de Roma por uma loba. A loba amamentou os gêmeos até que foram resgatados e criados pelo pastor Fáustulo.

Os romanos mais pragmáticos tinham problemas com isso, e há uma lenda paralela que afirma que, na verdade, “Marte” era o rei da época, o qual violentou a filha do rival vestindo um elmo do anonimato. Quando a opinião popular impediu a espoliada Vestal ou seus filhos de serem executados, a dupla foi entregue a um pastor e foi criada por sua esposa prostituta (*lupa* significava tanto “loba” quanto “prostituta” em latim).

Em ambas as versões da história, Rômulo e Remo perceberam suas verdadeiras origens quando cresceram e reuniram os jovens locais num pequeno exército que depôs o falso rei e restaurou seu avô ao trono de Alba Longa. Eles, então, reuniram os jovens e saíram para fundar Roma.

A maior parte dos historiadores repudia mesmo a versão mais sordidamente realista da lenda como total invenção, mas alguns outros apontam para a grande evidência arqueológica que apoia os elementos essenciais da narrativa. Se for verdade, certamente não há divisão clara, mas pode bem ser possível que a fundação de Roma na manhã de 21 de abril de 753 a.C. marque o exato momento em que a mitologia acaba e a história começa.

6. O termo “*windbag*” em inglês, aqui traduzido literalmente como “saco de vento”, tem o sentido figurado de indivíduo verborrágico e falastrão. Quanto aos produtos pneumáticos, o autor se refere à marca chinesa de pneus que leva o nome Aeolus [N.T.].

7. Expressão usada para manifestar surpresa ou espanto [N.T.].

⌘ LEITURAS ADICIONAIS ⌘

É fácil encontrar edições dos grandes épicos do mito. A *Iliada* e a *Odisseia* podem ser encontradas ambas em edições comuns – por exemplo, *The Iliad* (Penguin, 2003), traduzida por E.V. Rieu e revisada por Peter Jones, e *The Odyssey* (Penguin, 2006), traduzida por Robert Fagles e revisada por Bernard Knox⁸.

Para aqueles que querem lê-los numa forma próxima da original (e com a versão em grego na página espelhada), devem procurar pelas versões da Loeb, *The Odyssey*, Loeb Classical Library 104 e 105 (Harvard University Press, 1919), traduzida por A.T. Murray e revisada por George E. Dimcock, e *The Iliad*, Loeb Classical Library 170 e 171 (Harvard University Press, 1924), traduzida por A.T. Murray e revisada por William Wyatt⁹.

Também é possível encontrar livros fora de catálogo com uma busca na internet. Outros livros lidam com partes mais raras da grande narrativa da mitologia, como *Theogony and Works and Days*, de Hesíodo (Oxford University Press, 1999), traduzidos por M.L. West. (Essa edição contém notas e explicações úteis para o não classicista.)¹⁰

Diz muito sobre a concepção moderna equivocada da mitologia o fato de que a maioria dos livros que recontam os mitos antigos seja escrita para crianças, mas adultos que queiram uma versão acessível dessas histórias podem gostar de *Myths of the Ancient Greeks*, editado por Richard P. Martin (New American Library, 2003) ou de *The Greek Myths*, de Robert Graves (Penguin, 1990)¹¹.

8. No Brasil, a editora Companhia das Letras lançou como edição Penguin a tradução em verso tanto da *Iliada* quanto da *Odisseia* para o português de Portugal, realizada por Frederico Lourenço. Dentre as traduções em verso de ambas as obras para o português brasileiro, sugerem-se as de Christian Werner, publicadas pela Ubu Editora [N.T.].

9. No mercado editorial brasileiro, as versões em grego na página espelhada podem ser encontradas nas traduções em verso da *Iliada* e da *Odisseia* de Trajano Vieira, publicadas pela Editora 34 [N.T.].

10. As obras *Teogonia* e *Trabalhos e dias*, de Hesíodo, contam com traduções de Christian Werner, publicadas pela Editora Hedra. *Teogonia* também foi traduzida por J.A.A. Torrano e publicada pela Editora Iluminuras, ao passo que *Os trabalhos e os dias* também foi traduzida por Alessandro Rolim de Moura e publicada pela Editora Segesta [N.T.].

11. A obra de Richard P. Martin ainda não tem uma tradução disponível no mercado editorial brasileiro. Já a obra de Robert Graves se encontra traduzida sob o título de *Os mitos gregos*, publicada em dois volumes pela Nova Fronteira [N.T.].

⌘ OUTRAS DISCUSSÕES MAIS GERAIS PODEM SER ⌘
ENCONTRADAS EM:

BURN, L. *Greek Myths*. British Museum Press, 1990¹².

BUXTON, R. *The Complete World of Greek Mythology*. Thames & Hudson, 2004¹³.

CARTLEDGE, P. (ed.). *The Cambridge Illustrated History of Ancient Greece*. Cambridge University Press, 2002¹⁴.

DAY, M. *100 Characters from Classical Mythology*. Barrons & A. & C. Black, 2007.

GARDNER, J.F. *The Roman Myths*. British Museum Press, 1993¹⁵.

HUGHES, B. *Helen of Troy*. Cape & Knopf, 2005¹⁶.

MORFORD, M.P.O.; LENARDON, R.J. *Classical Mythology*. 8. ed. Oxford University Press, 2007.

E o indispensável:

SMITH, W. *Dictionary of Greek and Roman Biography and Mythology*. LONDRES, 1894¹⁷.

12. A tradução dessa obra para o português, sob o título *Mitos gregos – O passado lendário*, publicada pela Editora Moraes, encontra-se, atualmente, fora de catálogo [N.T.].

13. A tradução dessa obra para o português encontra-se, atualmente, publicada pela Editora Vozes, sob o título *O mundo completo da mitologia grega* [N.T.].

14. Sua tradução para o português foi publicada sob o título *História ilustrada da Grécia antiga* pela Ediouro [N.T.].

15. Obra traduzida para o português sob o título de *Mitos romanos – O passado lendário*, publicada pela Editora Centauro e, atualmente, fora de catálogo [N.T.].

16. Obra que se encontra traduzida para o português sob o título *Helena de Troia: deusa, princesa e prostituta*, publicada pela Editora Record [N.T.].

17. Embora tal dicionário não tenha uma tradução disponível no mercado editorial brasileiro, pode-se sugerir, em seu lugar, o *Dicionário da mitologia grega e romana*, de Pierre Grimal, publicado pela Bertrand Brasil. Há, também, a obra *Mitologia grega*, do brasileiro Junito de Souza Brandão, organizada de forma temática e com viés psicanalítico, em três volumes, publicada pela Editora Vozes [N.T.].

Philip Matyszak possui doutorado em História Romana pelo St. John's College, Oxford. Autor de vários livros sobre o mundo antigo, incluindo o bem-sucedido *Legionary: The roman soldier's (Unofficial) manual* e *Ancient magic*.

Além de escritor, ele também ensina História Antiga para o Instituto de Educação Continuada da Universidade de Cambridge.